SUPER KONKURS: 100 GIER DO WYGRANIA

2/99

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

PODSUMOWANIE ROKU 1998

ZŁOTE DYSKI '98
HITKI '98

BALDUR'S GATE

THIEF: The Dark Project

RAINBOW SIX

pierwsze spojrzenie:

OUTCAST

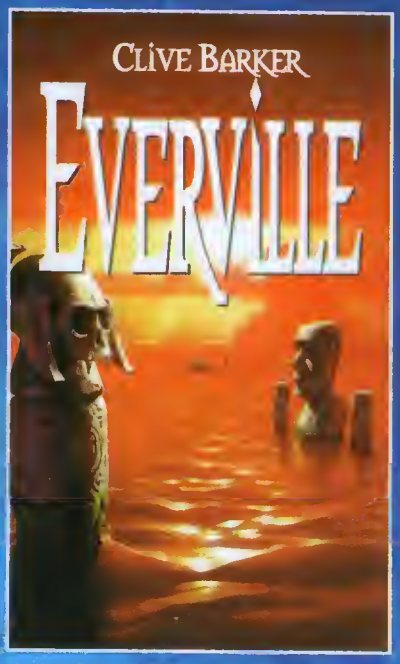
LANDS OF LORE 3

GABRIEL KNIGHT 3

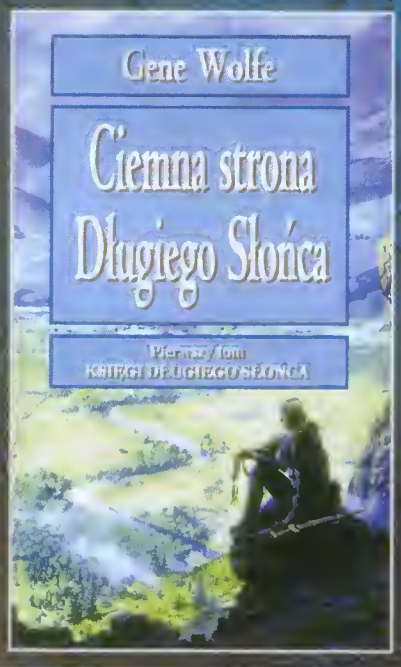
C&C: TIBERIAN SUN

ISSN 1230-8773 02
9 771230 877007

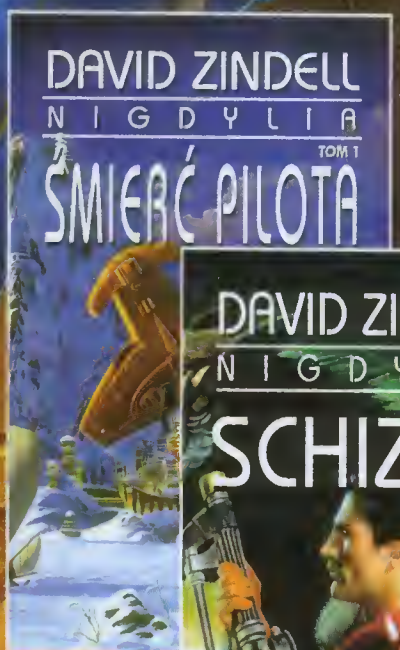
Wydawnictwo MAG poleca

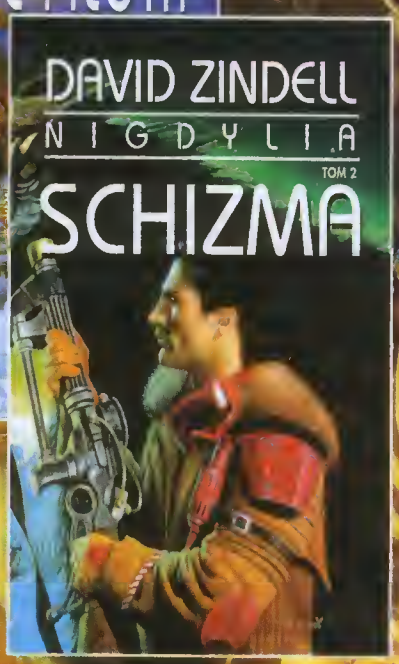


Pewnej zimowej nocy roku 1848 na górze w pobliżu Everville otwarto bramę do innego świata – na skraj Quiddity, morza snów. Brama nie została nigdy zamknięta. Zło, które się za nią skrywa, czeka na odpowiedni moment, aby wniknąć do naszego świata...
Druga część *Wielkiego sekretnego widowiska*, jednej z najlepszych powieści Clive'a Barkera. Mroczna historia o ludzkich pasjach i mrocznej magii. Niesamowita wyprawa do krainy wyobraźni najciekawszego twórcy grozy.



Whorl jest olbrzymim sztucznym światem, przemierzającym przestrzeń kosmiczną. Jego mieszkańcy dawno już zapomnieli o celu swej wyprawy oraz o Urth – miejscu, z którego pochodzą. Ich bogowie milczą – od lat żaden nie pojawił się w świętym oknie; maszyny niszczeją, a starożytna wiedza przepada.
Życie patere Jedwabia, młodego kapłana w manteionie przy ulicy Słońca, ulega zmianie w dniu, gdy objawia się mu Zewnętrzny – bóg pochodzący spoza whorla. Rozpoczyna się opowieść, która jest największym pisarskim osiągnięciem Gene'a Wolfe'a od czasów Księgi Nowego Słońca.





W odległej przyszłości człowiek sięgnął gwiazd i zasiedlił tysiące światów. Nauczył się manipulować DNA, stał się prawie nieśmiertelny. Wybudował miasto wspanialsze niż wszystkie poprzednie i żył w pokoju. Jednak w tym raju pośród gwiazd narodził się potworny kult, dążący do zniszczenia wszystkiego, co istnieje...
W świecie, w którym od dawna nie walczono, wojna jest nieunikniona. W świecie, w którym tajemnica uniwersum czeka na odkrycie, tylko jeden człowiek może powstrzymać innych przed jej poznaniem.
W świecie na granicy chaosu śmiertelnik stanie się Bogiem.

W najbliższym czasie ukażą się m. in. „Miasto w ogniu" Waltera Jona Williamsa, „Jezioro Długiego Słońca" Gene'a Wolfe'a, „Skok w wizję: Zakazana wiedza" Stephena R. Donaldsona.

Wielka przygoda czeka na Ciebie!

5CD!

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate

Jeśli zawsze marzyłeś, aby choć na chwilę stać się odważnym rycerzem, potężnym magiem, czy podstępnym złodziejem to teraz jest to prostsze niż kiedykolwiek! Wielki świat pełen przygód - po raz pierwszy w historii gier - jest tak realny i bliski marzeniom, że nawet o tym nie śniłeś!

W Baldur's Gate znajdziesz ogromną przestrzeń przedstawioną w pięknej grafice o wysokiej rozdzielczości i 16 milionach barw. Miasta (w tym ogromne tytułowe Baldur's Gate), wsie, lasy, trakty handlowe, góry, wybrzeże morza, w sumie ponad 10.000 lokacji, nie licząc wielkiej ilości wnętrz. Setki budynków o różnym przeznaczeniu m.in. twierdze, karczmy, zajazdy, sklepy, świątynie, czy zwykłe domy mieszkalne. Do każdego z nich możesz wejść i porozmawiać z mieszkańcami (czy ograbić ich, lub nawet...). W Baldur's Gate spotkasz też tysiące osób i potworów zajętych swoimi własnymi sprawami, do których zawsze będziesz mógł wtrącić swoje trzy grosze. Dzięki intuicyjnej obsłudze i wspaniałej polskiej wersji językowej (wraz z obszerną i drobiazgowo dopracowaną instrukcją) teraz ten świat stoi dla Ciebie otworem!

Baldur's Gate to jedna z największych gier ostatnich lat. Zajmuje aż 5 CD-ROM'ów. Występuje w niej ponad 200 postaci biorących udział w akcji. W grze znajdziesz setki broni, zbroi i innych bardzo istotnych przedmiotów. Możesz też posługiwać się setkami zaklęć i czarów. Wszystko to (oraz wiele, wiele więcej) jest dostępne teraz w polskiej wersji językowej: opisy przedmiotów i czarów, znajdowane w grze książki, oraz oczywiście dialogi i cała historia Baldur's Gate.

- ponad 2500 polskich sampli,
- ponad 1700 stron tekstu,
- ponad 100 stron doskonałej instrukcji,
- ponad 40 polskich aktorów (w tym kilka znanych postaci - szczegóły za miesiąc),
- tłumaczenia oraz redakcja wykonana przez najlepszych fachowców m.in. Andrzeja Sawickiego (tłumacz książek fantasy), Jacka Piekarę (pisarz fantasy, redaktor miesięcznika Gambler), oraz zespół tłumaczy i redaktorów z wydawnictwa MAG.

Czy masz na tyle odwagi, aby zagłębić się w świat Baldur's Gate?

W pudełku z grą książka Fantasy ze świata „Forgotten Realms" wydawnictwa ISA!

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

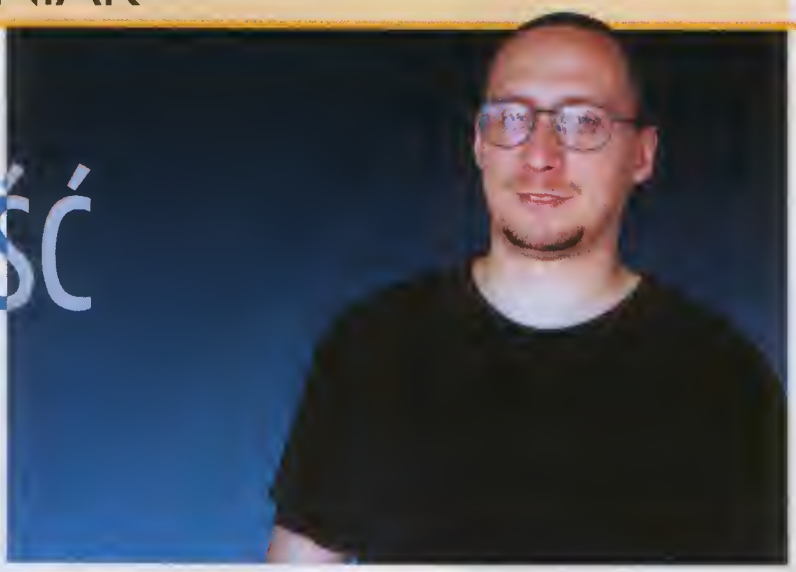
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Biuro handlowe
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Już wkrótce szukaj gry BALDUR'S GATE w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

CZEŚĆ



TYLKO U NAS, TYLKO TERAZ - CZYLI KOSMOS 1999

Zmiany, zmiany, zmiany. Rok 1999 nastraja da nich jak żaden inny, dlatego nie wahaliśmy się paddać nastrajowi i przeabrazić w inną postać. Oczywiście, rdzeń pisma pazostaje bez zmian. Ca ta aznacza?

DIFFICULTY EASY - CZYLI MANIFEST LUTOWY

Przede wszystkim nasz zespół - ta da Czytelników, którzy kupili ŚGK pa raz pierwszy - składa się z ludzi daświadczanych w grach i pasiadających sprecyzawane gusta, ale atwartych na nawe trendy. Lubimy głównie strategie i ralpleje, ale nie stranimy także ad gier zręcznościowych, przygadawych i symulacyjnych. Aby ułatwić wzajemną kamunikację, pasługujemy się językiem zrozumiałym dla wszystkich - czyli pa prastu narmalnym, bez jakichś udziwnień i rynsztakawych slangów. Dlatego właśnie w ŚGK nie znajdziecie tekstáw w radzaju (z góry przepraszam za wyrażenia): „zrabić razpierduchę" czy „wyrżnąć kalesiawi z kalby aż krew abryga mu kurtałkę". Nas ta nie bawi (nie mówiąc, że jest niepoprawne językawa) i jeśli ktaś tega ad nas aczekuje, ta niech lepiej ad razu sięgnie pa inne czasapisma z tej branży (rzekamo dla darasłych), w których pełna jest takich określeń. Nie mamy także w zwyczaju padniecać się niezdrawa przemocą i zamieniać recenzje w szczegóławe apisy krwawych rzeźni. Nas interesują gry jaka takie - ich strona audiowizualna, a przed wszystkim grywalnaść czyli jakaść fabuły, aryginalnaść pomysłu i przystępnaść absługi rzeczawaść. Paza tym nie papieramy piractwa, ale mamy świadamaść, że karami się ga nie wyeliminuje, a jedynie na dradze dyskusji z patencjalnymi klientami, przy jednaczesnym dbaniu a właściwą pramację (reklama, kankursy, niższe ceny - zwłaszcza ta astatnie). Na kaniec nie recenzujemy gier na podstawie wersji beta, demek czy samych infarmacji ściągniętych z internetu. Ca ta ta nie - pad tym względem możecie nam ufać na 100%. Jeśli karzystamy z wersji beta, ta tylka da tekstáw z „Zapawiedzi" i zawsze a tym jasna i wyraźnie máwimy. W recenzjach stawiamy na rzeczawaść, dlatega walimy apisać nawaści trochę páźniej, ale za ta solidnie grę przetestawać i acenić. Krátka mówiąc, ŚGK ta pisma a grach twarzane przez graczy i dla graczy. Ta tyle gwali ścisłaści.

DIFFICULTY HARD - CZYLI SAME KONKRETY

Jak już zapewne zauważyliście - ta da naszych stałych Czytelników - ŚGK zmienił przede wszystkim szatę graficzną i wzbagacił się a wersję z CD. Nastąpiło także kilka zmian techniczno-taktycznych. Pa pierwsze, daszły tabelki pt. „W skrácie", w których jasna i wyraźnie wymieniamy wady i zalety gry. Oczywiście, nie zrezygnawaliśmy z naszega wspaniałega pamysłu zamieszczania dodatków pt. „Moim zdaniem", gdzie niezależnie ad recenzenta wypawiadamy się a swaich adczuciach na temat danej gry (vide - „Baldur's Gate"). Jednacześnie w spasób jednaznaczny wskazujemy Grę Miesiąca, zachawując jednak ogólne wyráżnienia ŚGK POLECA. Na czas nieakreślany zawieszamy działalnaść rubryki „Hity", zmniejszamy „Retra" i przenosimy „Razwiązania kankursáw" na tył numeru (str. 94). Natamiast „Ogłaszenia" najprawdopodobniej na stałe przechadzą na kampakt, a ta dlatega, że tam miejsca jest pad dastatkiem, aby je wszystkie pomieścić, ca aznacza że skańczą się wszelakie apáźnienia w drukawaniu Waszych anansáw, jak ta bywała astatnia.

MULTIPLAYER - CZYLI JEST JAK JEST

W sumie wszystka ta są zmiany na lepsze, przynajmniej w naszym adczuciu. Oczywiście, czekamy na Wasze apinie, ba w kańcu ta Wy decydujecie a astatecznym kształcie ŚGK. W każdym razie - miłej lektury. Uff...

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 7, NR 2/99 (74)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Tomasz Strzelczyk
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

PREZES WYDAWNICTWA:
Jesper Christiansen

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Monika Pąśko

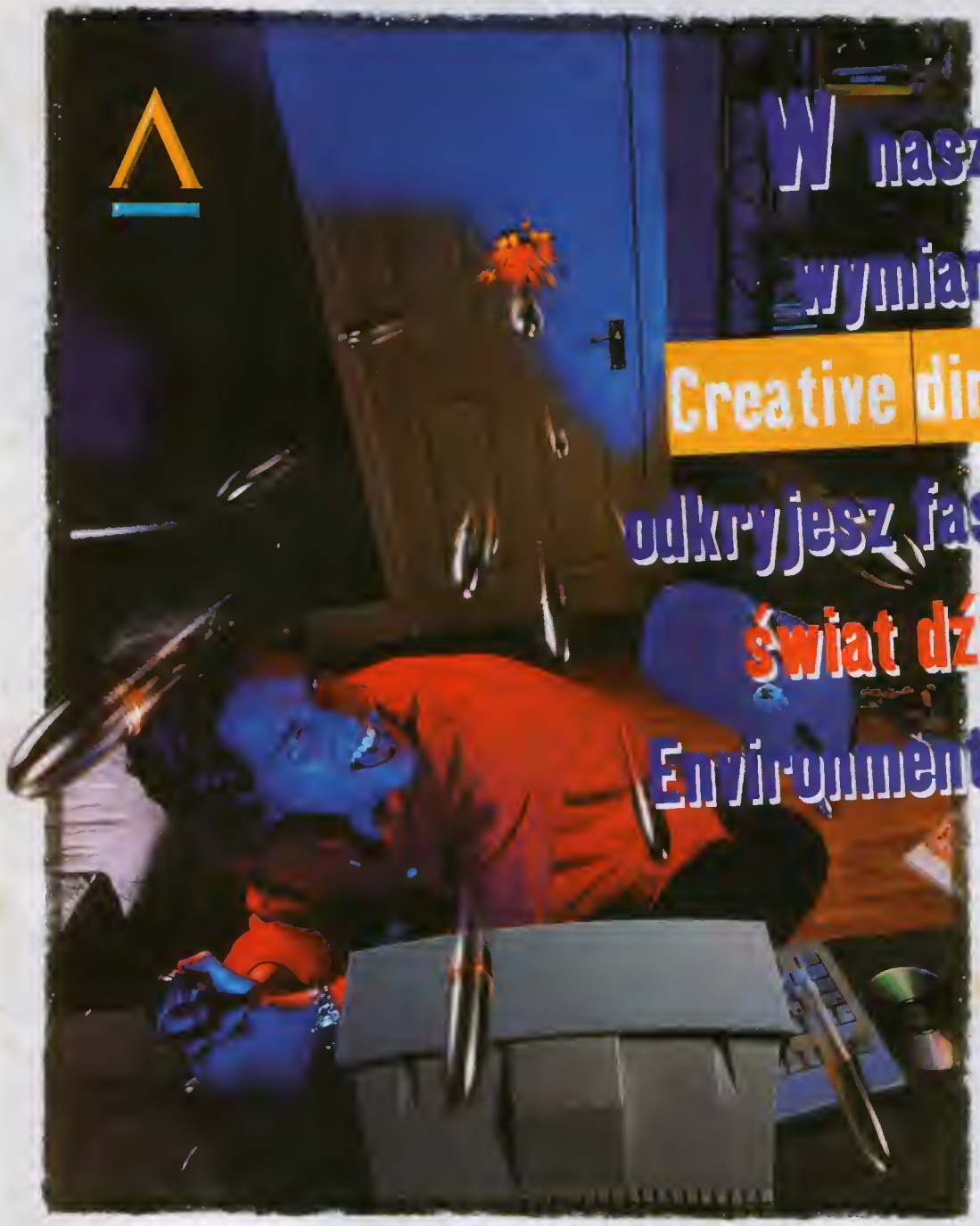
DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40

Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl



Bezpłatna infolinia:
00800 353 1229

Wyobraź sobie komputer, w którym połączone najnowsze technologie kart dźwiękowych i głośników dostarczają dźwięk klasy Environmental Audio™ - nowego standardu dźwięku dla PC pozwalającego na odtworzenie w grach, aplikacjach muzycznych i innych aplikacjach doznań dźwiękowych rzeczywistego świata o jakości wykraczającej poza standardy kina domowego.
Czas przestać marzyć. Zainstaluj kartę Sound Blaster Live!™ Value i głośniki PC Works™ FourPointSurround™, a odkryjesz fascynujący świat dźwięku i wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative.
Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension.

Karta dźwiękowa Sound Blaster Live! Value™ i głośniki PC Works™ FourPointSurround™ oferują:

- Szansę poznania efektów dostarczanych przez nowy standard dźwięku dla komputerow PC - Environmental Audio™, po przystępnej cenie.
- Precyzyjne pozycjonowanie dźwięków przestrzennych i pełne wsparcie dla standardu dźwięku otaczającego Surround Sound (subwoofer i cztery głośniki satelitarne).
- Realistyczne „środowiska" dźwiękowe, które ożywiają najnowsze gry trójwymiarowe.
- Niezwykłą możliwość generowania do 256 głosów.

CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.:+22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200);
DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 374 58 00).

Sound Cards **Graphics Cards** **Speakers** **PC-DVD** **Video**

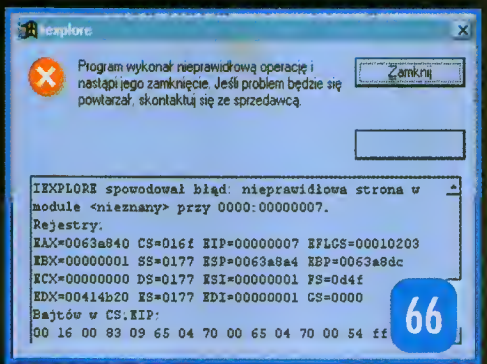
SPIS TREŚCI

Baldur's Gate 16

Główny kandydat do tytułu rolpleja roku 1999. W dodatku gra ukaże się na naszym rynku w polskiej wersji językowej. ŚGK POLECA.

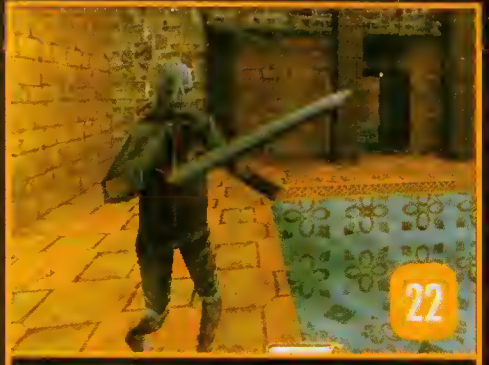
Rainbow Six

Coś dla tych, którzy marzą o dawadzeniu ad-działem antyterrarystycznym. ŚGK POLECA.



Ale heca!

Kilka przykładów "z tyndałsa wziętych" ilustrujących, jak smutne staje się śmiesznym.



Thief: The Dark Project

Gra FPP ze złodziejem w roli głównej. Tutaj trzeba jednak najpierw pomyśleć, zanim się strzeli. ŚGK POLECA.

Przeboje 1998

Podsumowanie minianego roku oraz gry uhanarawane prestiżowymi nagradami - Hitkami '98 i Złotymi Dyskami '98.

ZAPOWIEDZI

Ancient Conquest 9
C&C: Tiberion Sun 13
Gobriel Knight 3 12
Londs of Lore 3 11
Outcost 14
Pentium 3 10
Hired Guns 8
Rollcoge 8
Sogo 8
Shodow Company 9
Stor Trek 10
Voodoo 3 9

RECENZJE

Anno 1602 46
Boldur's Gote 16
Blockstone Chronicles 44
Blood 2: The Chosen 36
Brood Wors 50
Gongsters: Orgonized Crime ...30
Grond Prix Legends 40
Jeff Wayne's The Wor of the Worlds. .34
Klingon Honor Guard 32
Lemmings Pok 49
Magic & Moyhem 45
MotoRocer 2 41
Pięciopok '98 48
Roinbow Six 20
Return to Krondor 26
Speed Busters 42
Szochy 98 49
Thief: The Dark Project 22
Totol Air Wor 38
Worhammenr 40K: Choos Gote .28
X-Wing Collector Series 52

RADY i PORADY

Caesar 3 57
Populaus: The Beginning 54

S.O.S. 60
S.O.S. - skrzynka kontaktawa . .61
Triki 63
Z prywatnych zbiarów 62

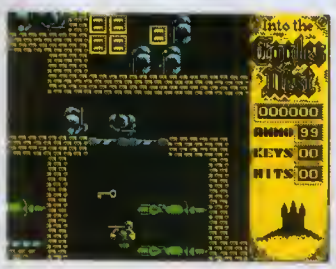
SPRZĘT i MULTIMEDIA

Ale heca! 66
Dapalacze 3D (część 2) 72

Future Beat 3D 67
Vaadaa2 SLI 68
Web news 64

TRYBUNA

Bez prądu 92
Film 90
Kantyna 86
Listy 6
Między nami, graczami 83
Przebaje 1998 76
Retra 88



Świat według ManJAka 82
Tawerna 87

Cona CD

Od tego numeru rozpaczynamy wydawanie wersji ŚGK CD, nie rezygnując jednak z „narmalnej" edycji naszego miesięcznika (spis zawartaści celawa zamieszczamy w abydwu wersjach). „Sidika" staraliśmy się wykanać tak, aby jega absługa była jak najbardziej wygadna, a zawartaść zrazumiała, dlatega całaść pagrupawaliśmy na działy, zaś rzeczy istatne (np. wszystkie apisy patchy) przetlumaczyliśmy na język palski. Ca da „Oglaszeń" ta padabnie jak wcześniej, nadal są ane całkawicie darmawe, a ich spasáb przysyłania da redakcji się nie zmienil - zmieniła się tylka miejsce ich publikacji, właśnie na CD.

Zapraszamy do wspólnej zabawy.

DEMA GIER

Aliens versus Predator

Requiem: Avenging Angel

Warzone 2100

Asghan: The Dragon Slayer

Settlers 3 - Multiplayer

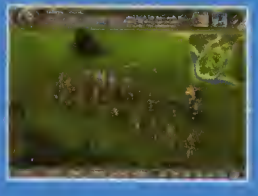
Gangsters: Organized Crime

Shogo: Mobile Armor Division - Multiplayer

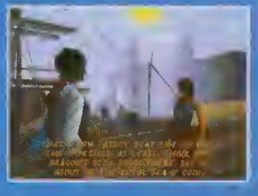
King's Quest: Mask of Eternity

Sid Meier's Alpha Centauri

Myth 2: Soulblighter



The Elder Scrolls Adventures: Redguard



Resident Evil 2

Thief: The Dark Project

Dodatki (patche):
BattleCruiser 3000AD
Blood 2
Descent: FreeSpace
Dune 2000
Fallout 2
Grim Fandango
Half-Life
Heretic 2 (demo)
Klingon Honor Guard
Knights & Merchants
Myth 2
Sin
Starcraft 1.04
Vigilance

Tapety:
Fallout 2
Gangsters: Organized Crime

Najnowsze sterowniki do:
MiniGL dla 3Dfx
Voodoo Graphics
Voodoo Rush
Voodoo 2
Diamond Monster 3D II
3Dfx Banshee
Monster Fusion

Użytki:
DirectX 6.0
WinZIP 7.0
Winamp 2.08

Triki do kilkuset gier na PC

Ogłoszenia (darmowe)

W tym miesiącu absolutnie wyjątkowa sytuacja. Otóż dobierając listy do tego numeru nie mogłem się zdecydować, który z nich jest najlepszy i który mam nagrodzić grą komputerową, dlatego postanowiłem iść na całość (a co, w końcu zakazu nie ma) i nagrodzić... wszystkich dziś występujących na tej stronie. Tak więc gry otrzymują: Tomasz ze Skawiny, Tomasz z Przemyśla, Rogal i Digger.

Jak ciężkie jest życie gracza, nie jest w stanie wyobrazić sobie człowiek, który nigdy nie miał łączności z komputerem. Absolutnie niezrozumiałe dla takiego osobnika są na przykład czerwone oczy będące skutkiem zarwanej nocki. Nie potrafi wytłumaczyć sobie, dlaczego gość w koszulce „Forsaken", ściskając w dłoni gazetę, pędzi przez miasto w ekstazie z prędkością 20 km/h. Tak jest bardzo często. Zwłaszcza w moim mieście. To wszystko jednak nic w porównaniu z opinią, jaką mają o graczach ludzie, którzy zasiadają przed monitorem na krótko, co jakiś czas. Chodzi oczywiście o kolegów, których zaprasza się co miesiąc do domu - zwłaszcza przed testami (poprawiają się wtedy stosunki koleżeńskie). Mają nas za szczęśliwców (he, he) i sądzą, że życie graczy to idylla. My wiemy, że nie do końca tak jest.

Trzy dni temu kumpel pożyczył mi przygodówkę. Zapominając o świecie, spędziłem przy kompie 7 godzin nonstop. Na drugi dzień lufa z historii (kartkówa). To jednak nie koniec. Nie dokończyłem czytać lektury - i druga lufa. I to też jeszcze nie koniec. W drodze ze szkoły kupiłem ŚGK 1/99, przychodzę do domu, a tu nie ma prądu! W dodatku za chwilę: „zakaz włączania komputera do 17 lutego" - to za te paty, of korz. Światło włączyli o 19.00. Patrzę, a tu porady do „Commandosa" przysłane przez kogoś innego! Przecież ja to miałem zrobić następnego dnia!!!

Jestem człowiekiem kulturalnym, poniekąd, dlatego powstrzymam się od przytaczania oryginalnych epitetów, jakimi określałem wówczas kolegę Mariusza. To ja żyły sobie wyprowadzając, nie śpiąc po nocach, hektolitrami limfy zbroczony i potu, trawiąc kartki ze złości, plwąc pomiocinami gumy cukru nie zawierającej, rycząc jak tur wymarły, spreparowałem dzieło równać się mogące jedynie z Mickiewicza dziełami, a tu proszę...

Eh, żyć się nie chce. Ale czy można nie żyć, skoro tyle nowych gier do wypróbowania? Zaiste, ciężki jest żywot gracza...

Digger Z Nowej Rudy

Oj, prawdę mówicie, szczerą prawdę, panie dziejku. Życie gracza lekkie nie jest i wszyscy to wiemy. Jak się do tego doda jeszcze konieczność wymieniania sprzętu co roku (w całości!), ceny gier i zawiść laików, to już w ogóle wychodzi na to, że żyjemy w nieustannym koszmarze. Czy ktoś uważa inaczej? Rodzice? Nauczyciele? Przełożeni? Dawać ich tutaj!

Ja, gracz komputerowy, chciałbym gorąco zaprotestować przeciwko grom typu „Carmageddon". I nie dlatego, że są one szkodliwe (co jest zresztą oczywiste), lecz dlatego, iż stanowią wodę na młyn wszelkich przeciwników naszej komputerowej braci. Brak jakiegokolwiek głębszego sensu w tego rodzaju grach i nastawienie się ich twórców na tanią sensację powoduje, że znowu my gracze stawiani jesteśmy pod ostrzałem krytyki jako zbieranina skręconych psychicznie degeneratów i zarodek wszelkiego społecznego zła. Pomimo tego iż mam wiele argumentów potwierdzających użyteczność gier i przedstawiam je na wielu dyskusjach w moim środowisku, to przyznam szczerze, iż na hasło „Carmageddon" brak mi jakichkolwiek środków obrony. (...)

Chciałbym także powiedzieć, że cieszy mnie stanowisko Waszego pisma, zresztą najlepszego na rynku, potępiające jednoznacznie bezsensowną brutalizację gier komputerowych. Chciałbym, aby protest wyrazili także gracze, bojkotując tego typu gry, co pozwoliłoby udowodnić całemu światu, że nie okopujemy się na własnych skostniałych stanowiskach, broniąc do ostatniej kropli krwi wszelkich gier komputerowych, ale jesteśmy środowiskiem otwartym, potrafiącym przyjąć konstruktywną krytykę, wyciągnąć odpowiednie wnioski oraz zareagować jak normalni ludzie.

Tomek z Przemyśla

Faktycznie, potępiamy gry w rodzaju „Carmageddona". Robimy to zresztą nie ze względów cenzuralnych, ale dlatego, że zazwyczaj mają one nikłą wartość rozrywkową (czyli, mówiąc wprost, są do bani - nuda, żenada i dziecinada). A co do brutalizacji w grach, to ubolewamy, że trend ten zatacza coraz szersze kręgi i że miast coraz lepszych fabuł, coraz częściej ważne jest czy zraniony przeciwnik ma przedśmiertne drgawki leżąc w kałuży krwi i czy zastosowana grafika ukazuje to wystarczająco realistycznie. Czy o to chodzi w grach?

Całkiem niedawno w jednej z gazet znalazłem krótką wypowiedź na temat targów E3. Brzmiała ona tak: „sequel sequela sequelem pogania". Uważam, że są to najwłaściwsze słowa na streszczenie światowego rynku growego. Naprawdę sporadycznie ukazują się tytuły odkrywcze, jak „Commandos: Behind Enemy Lines", „Emergency" czy „Dungeon Keeper". Na moim dysku obecnie znajdują się „Tomb Raider 3", „NfS 3", „The Settlers 3", „Populous 3", „FIFA 99" oraz „Might & Magic 6". Po głębszym zastanowieniu dochodzę do wniosku, że najwyższy czas sprzedać peceta i przesiąść się na stare dobre Atari ST, żeby pograć na przykład w „Universal Monsters" czy „Elvira Mistress of the Dark".

Rogal

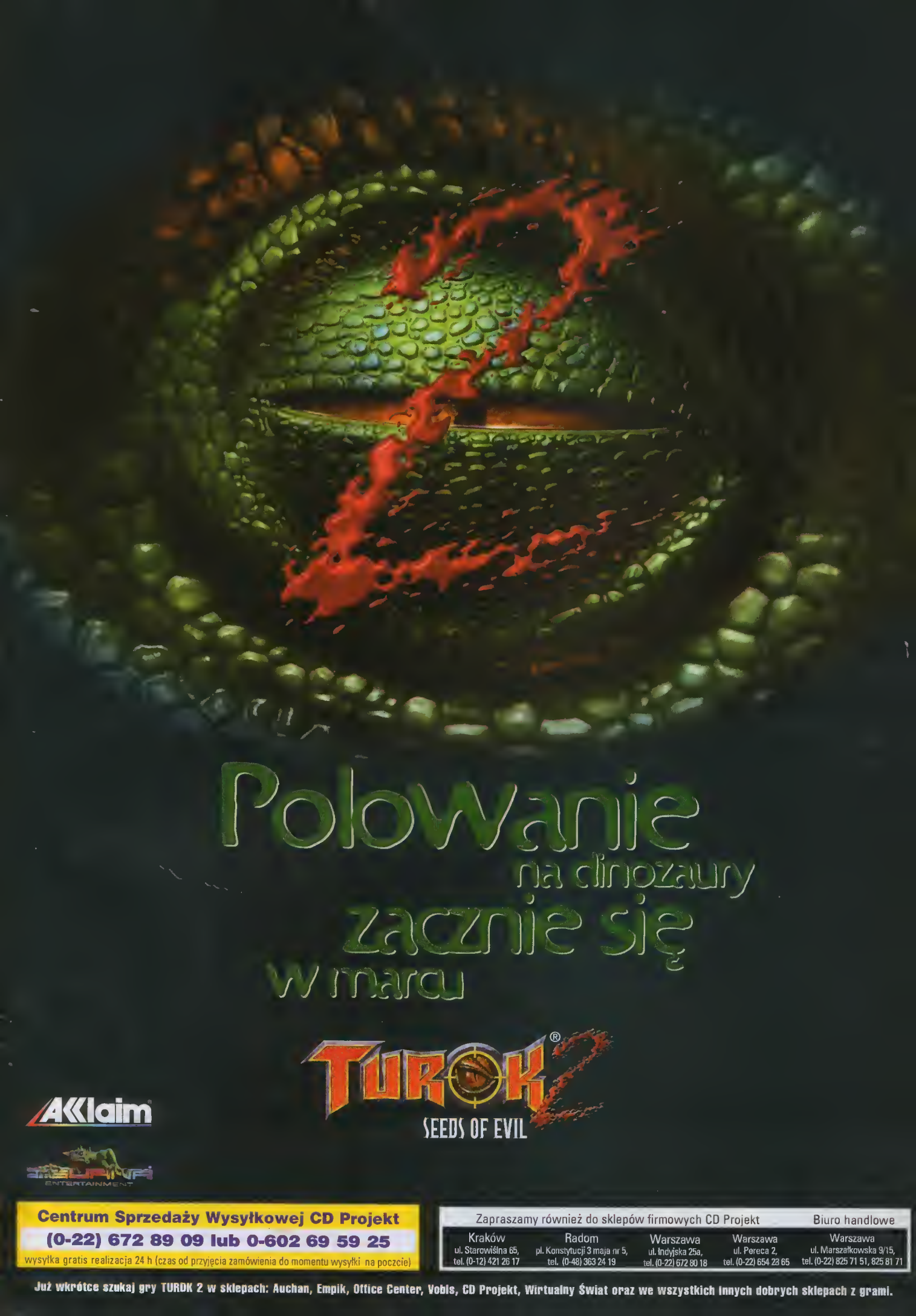
Aż tak źle chyba nie jest. W ciągu roku pojawiło się jednak znacznie więcej gier ciekawych i oryginalnych, że wspomnę tylko „Battlezone", „Dark Omen", „Rebellion", „Dark Earth", „Hardware". Inna sprawa, że przemknęły one niemal niezauważone, zepchnięte w cień przez wielocześciowych, głośno reklamowanych gigantów. Zresztą sequeli faktycznie jest ostatnio bardzo dużo. „Skoro coś przyniosło niezłe dochody, dlaczego tego nie powtórzyć" - myślą producenci gier i mają do tego prawo. Nie powinni jednak z tym przesadzać. Ważne jest to, aby zachować proporcję, bo kiedy gry komputerowe będą TYLKO sequelami, zrobi się bardzo niesympatycznie. Delikatnie mówiąc.

Przypomnijcie sobie, jak to dawniej było (zdjęcie pochodzi z roku 1993). Mój starszy syn bez ŚGK nigdzie się wtedy nie ruszał. Teraz też Was czyta i co gorsza, już coraz częściej gra. Czasami trudno się nam pogodzić, czyja kolej „mordować mysz". Pozdrowienia dla całej redakcji.

Tomasz ze Skawiny.

Dziękujemy za tak miłą niespodziankę. Naszym zdaniem, rewelacja. Pozdrowienia dla syna.

zebrał i przedstawił
Piotr Pieńkowski



Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Warszawa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71

Już wkrótce szukaj gry TUROK 2 w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

ROLLCAGE

Wydawca: Psygnosis PC

Rallcage to zapowiadane na wiosnę tego roku superszybkie wyścigi, w których udział biorą niewielkie, świetnie trzymające się podłoża futurystyczne pojazdy. Ścigając się po torze, ścianach, a nawet suficie tuneli, czujesz się jak przylepiony do podłoża, choć licznik może wskazywać 300 km/h. Równocześnie bogaty zestaw broni pozwala Ci usmażyć konkurencję na wolnym ogniu, zaś interaktywne otoczenie spowodować jakąś małą katastrofę budowlaną - na przykład, gdy wjedziesz we wspornik podtrzymujący cały budynek. W sumie czeka Cię 11 torów rozmieszczonych na 4 różnych światach i dużo świetnej zabawy, którą od

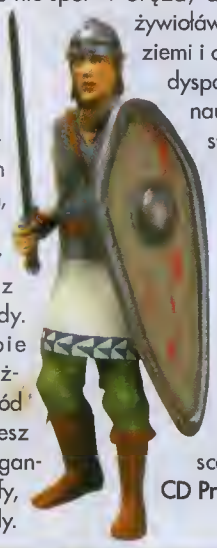
czasu do czasu może jednakże popsuć deszcz. Rzecz jasna dostępna będzie opcja gry zespołowej w Internecie i sieci lokalnej, a dla tych, którzy nie mają „kabelka na świat" także z ekranem podzielonym na dwie części. Właśnie dla miłośników wspólnej zabawy przygotowano zresztą trzy specjalnie zaprojektowane trasy.

Wydawcą **Rallcage** jest firma **Psygnasis**, zaś jej dystrybutorem w Polsce firma **CD Projekt**.

SAGA: RAGE OF THE VIKINGS

Wydawca: Cryo Interactive PC

Choć może nie tak sławna jak *Westwood*, za swojego pierwszego RTS-a zabrała się francuska firma **Cryo Interactive**. Opatrzony tytułem **Saga: Rage af the Vikings**, przenosi Cię on w mroczne średniowiecze, kiedy to wszyscy modlili się, aby nigdy w życiu nie spotkać Wikinga. Jako wódz jednego ze skandynawskich klanów, walczysz o zjednoczenie pozostałych pod swoim berłem, podejmujesz łupieżcze wyprawy i zmagasz się z kaprysami pogody. Przeciwko sobie masz też najróżniejsze rasy, wśród których znajdziesz między innymi gigantów, centaury, elfy, trolle i krasnoludy.



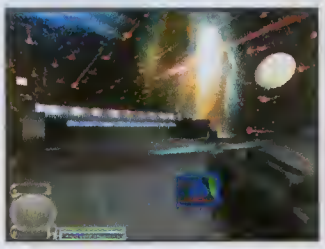
By się z nimi uporać, przyda Ci się nie tylko siła oręża, ale i magia. Moce żywiołów pawietrza, wody, ziemi i ognia są do Twojej dyspapzycji, jeśli tylko nauczysz się nimi posługiwać. Wszystko to przedstawione jest w przepięknej grafice i opatrzone wyśmienitą oprawą dźwiękawą.

Program ukaże się w następnym miesiącu, zaś jego dystrybucją w Polsce zajmie się firma **CD Projekt**.

HIRED GUNS

Wydawca: Psygnosis PC

Idąc za przykładem *Dune 2000*, także firma **Psygnasis** postanowiła wskrzesić swój dawny hit, a mianowicie **Hired Guns**. W nowym wydaniu program ten będzie rozgrywającą się w przyszłości grą FPP napędzaną enginem Unreala, która umożliwi Ci sprawowanie kontroli aż nad czterema postaciami równocześnie. Każda z nich posiadać ma zestaw sobie tylko właściwych umiejętności, Twoim zaś zadaniem będzie ich dobór w danej sytuacji. Myriel na przykład przyda Ci się w cyberprzestrzeni, podczas gdy Osverger da Ci siłę sugestii, jaką zapewnia jedynie broń nuklearna. Swoją grupę możesz rozdzielić, jak również wydać każdemu z jej członków określone rozkazy. Niestety, fabuła **Hired Guns** nie jest już tak rewolucyjna, jako że dotyczy walki a wolność, jaką ludność pewnega systemu planetarnego prowadzi przeciwko trzem zachłannym korporacjom. Program ukaże się w drugiej połowie tego roku.



SHADOW COMPANY

Wydawca: Interactive Magic PC

Choć *Commandos: Behind Enemy Lines* wzbudził wiele okrzyków zachwytu za swoją bogatą w detale oprawę wizualną, pomyśl co by było, gdyby gra ta posiadała grafikę 3D a'la *Myth*. Odpowiedzi na to pytanie udziela firma **Interactive Magic**, której **Shadow Company** daje Ci okazję poprowadzenia 12 śmiałków poprzez serię kilkunastu misji rozgrywających się we wspaniałym trójwymiarowym świecie. Barwne wybuchy, smugi pocisków, a przede wszystkim olbrzymie mapy gry (wyświetlane nawet w rozdzielczości 1024x768), przedstawiające między innymi Meksyk i Karaiby - wszystko to powoduje, iż **Shadow Company** może stać się klasą sam dla siebie. Do tego dochodzi bardzo

mocny strategiczny wątek gry. Podobnie jak bohaterowie Commandos, twoi najemnicy posiadają różne umiejętności, a wśród nich pływanie, zakładanie ładunków wybuchowych, wspinanie się po ścianach, czy nawet prowadzenie czołgów i latanie helikopterem. Twoja w tym głowa, by należycie je wykorzystać.

Dystrybutorem **Shadow Campany** w Polsce jest firma **Marksoft**.

ANCIENT CONQUEST

Wydawca: Megamedia PC

Ancient Conquest to strategia czasu rzeczywistego, której akcja rozgrywa się w świecie Greków i Persów. Dowodząc jedną ze stron musisz zadbać o rozbudowę floty, gromadzenie surowców naturalnych, którymi w tym przypadku są bursztyn i ryby, oraz opiekę ze strony mitycznych bohaterów, takich jak na przykład Jazon. W sumie gra nie jest zbyt skomplikowana, do dyspozycji masz bowiem tylko sześć rodzajów okrętów, aczkolwiek pozwala stosować dość złożone strategie walki - między innymi możesz uczynić swoje statki niewidzialnymi.

Ancient Canquest pojawi się w sklepach jeszcze w tym miesiącu, a co ważniejsze będzie sprzedawany w polskiej wersji językowej. Dystrybutorem gry jest firma **Marksoft**.

VooDoo 3

Choć *Voodoo 2* wciąż pozostaje synonimem najlepszej na świecie grafiki (aczkolwiek musi ostro walczyć z Rivą TNT), na horyzoncie widać już cień jego następcy. **Voodoo 3**, którego premiera odbyła się podczas targów sprzętowych Comdex Fall'98, zbudowany jest na bazie chipsetu *Banshee* i podobnie jak on jednocześnie obsługuje grafikę 2D i 3D. Możliwości nowego chipsetu są fenomenalne: wykonując 100 miliardów operacji na sekundę generuje on ponad 7 milionów trójkątów, zaś nakładanie tekstur przy trójliniowym mip-mappingu oraz bump-mappingu także osiąga niebotyczną szybkość aż 60 klatek/sekundę. Firma 3Dfx zaprezentowała dwie wersje tego układu: **Vaadaa 3 2000** i **Voodoo 3 3000**. Różnią się one szybkością działania, gdyż pierwszy generuje w ciągu sekundy 250 milionów tekseli, natomiast drugi aż 366 milionów. Ujmując rzecz obrazowo, wydajność **Voodoo 3** jest dwukrotnie większa od połączonych ze sobą w trybie MegaMonster dwóch kart z chipsetami *Voodoo 2*. Informacje te pochodzą z firmy 3Dfx, ale już w drugiej połowie tego roku będziemy mogli sprawdzić to osobiście. Dodam jeszcze, iż dzięki układowi RAMDAC 350 Mhz, **Voodoo 3** potrafi generować obraz w rozdzielczości 2048x1536 punktów przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Coś mi zdaje, że trzeba będzie kupić większy monitor.

Do trzech razy sztuka

Uparawszy się z plagą kradzieży (patrz Thief), firma Looking Glass rozpoczęła prace nad trzecią częścią Flight Unlimited, gry przez wielu uważaną za najbardziej realistyczny symulator latu. Program posiadać ma 16-bitową grafikę, nawe miasta, poruszające się abiekty naziemne i zmieniające się w czasie rzeczywistym warunki atmosferyczne.

Dinozaury po raz trzeci

Także firma Acclaim planuje następcę swojego sztandarowego hitu. Mowa tu oczywiście a Turoku, którega trzecia część ma się pojawić na tegoroczną gwiazdkę. Informację tę podał na konferencji prasowej poświęconej planam firmy jej prezes Greg Fischbach.

Wiedziałem, że tak będzie

Do połowy stycznia Settlers 3 sprzedali się w astronomicznej liczbie 500 000 kapii. Prezes firmy Blue Byte, Thamas Hertzler stwierdził: „Wiedziałem, że będzie dabrze, ale ta liczba kampletnie nas zaskoczyła". Dodał również, iż uważa, że przynajmniej częściowa swój sukces gra zawdzięcza zabezpieczeniam przed nielegalnym kopiawaniem.

Klapa

Firma Ion Storm, dziecka Johna Ramera, ma poważne kłopoty finansowe. Według artykułu, który ukazał się w Dallas Observer, aby się z nich wydobyć firma musiałaby sprzedać aż 2,5 miliana kapii Daikatany, a ponadto ograniczyć swaje wydatki sięgające ca miesiąc 900000$. Dostała się też samemu Romero, którego określana terminem „absentee owner" (znaczy się jest nieobecny), a ca więcej stwierdzana, iż tak naprawdę to nie angażuje się an w prace nad grą.

Znów na budowie

Firma Impressions, twórca wspaniałego Caesar 3, ogłasiła, iż jesienią tega roku pojawi się jej kolejna gra dla budowniczych, zatytułowana Pharaoh. Miłaśnicy bardziej wojennega padejścia da strategii będą z kolei mogli zadowolić się trzecią częścią Civil War Generals. Jak mówią, klient nasz pan.

Wizja sukcesu

Derek Smart, twórca niezapomnianega (z wielu powadów) Battlecruisera 3000AD, ogłasił niedawna, iż razważa pomysł napisania scenariusza do filmu opartega na jega grze. Zapowiedział też, że wcześniej ukaże się da niej dadatek zatytuławany BC: 3020AD, później być maże kalejny BC: 3030AD a nawet BC: 4000AD. „Wszystka zależy od tega, jakie będzie maje samapoczucie w dniu, w którym będę musiał podjąć decyzję", miał pawiedzieć autor gry.

Activision + Psygnosis

Dwaj giganci podpisali właśnie dwuletnią umowę na sprzedaż i dystrybucję gier Psygnasisu pod szyldem Activisian. Umowa abejmie między innymi takie tytuły jak Rollcage, Pra 18: Golf, Lander, Tellurian Defense, Drakan i Hired Guns.

Ian Livingstone chce więcej

Ian Livingstone, autor książek, na podstawie których powstał Deathtrap Dungeon, a zarazem szef firmy Eidas Interactive, chce drugiej części swej gry. Deathtrap Dungeon 2 posiadać będzie spora elementów RPG - to po to, by złagodzić bezmyślność oryginału, w którym wszystka sprawadzało się da siekania mieczem - jak również asobiste błogasławieństwo Mr Livingstone'a. Termin premiery gry owiany jest na razie mgiełką tajemnicy.

STAR TREK

Wydawca: Interplay PC

Choć a Gwiezdnych Wojnach mówi się ostatnio bardzo dużo, wielką popularnością cieszy się także inna kosmiczna soga, mianowicie **Star Trek**. Świadczyć o tym może fakt, iż do niedawno firmo **Interplay** procowała aż nod czterema gromi z akcją osadzoną w realiach ST. Niestety, trudności finansowe firmy spowodowały, iż musioło ona zowiesić produkcję jednej z nich, a mianowicie **Secret af Vulcan Fury**. No placu boju pozostały zatem **Starfleet Command**, **New Warlds** i **Klingan Academy**.

Nociekawiej z nich zapowioda się pierwszy program, joko że będzie to pierwszo stortrekowo gro strotegiczno, rozgrywojąco się no dodatek w czosie rzeczywistym. Do wyboru masz tutoj ponod 50 kadłubów statków kosmicznych, które można dowolnie zapełnić uzbrojeniem, kilka ros wśród których znajdziesz między innymi Klingonów, Romulon i Ziemian, oraz bogoctwo systemów planetarnych. Jak twierdzi Erik Bethke, szef dziołu Interplay zajmującego się strotegiami, gracz doświadczy tu tego somego dreszczyku emocji, który toworzyszył mu podczas oglądonia pojedynku pomiędzy U.S.S. Enterprise i U.S.S. Reliant w Star Trek 2". Cóż, być może.

Starfleet Command - pierwsza strategia ST z prawdziwego zdarzenia.

Klingon Academy

Klingon Academy to z kolei kosmiczno symulacja, która w ciągu ponad 30 misji pozwoli Ci zaznajomić się z uzbrojeniem, taktyką wolki i flotą Imperium Klingonów. Jako Torlek, młody wojownik, który włośnie wstąpił do akademii wojskowej, po raz pierwszy w historii gier ST będziesz miał okozję zmierzyć się z flotą Federocji. Bez wątpienio będzie to startrekowy odpowiednik Tie Fightero.

Ostatni z wielkiej trójcy to New Worlds, który to program łączy ze sobą trójwymiarową grafikę a'lo *Myth*, bogoctwo oddziałów ludzi, Klingonów i Romulan oroz skomplikowoną okcję. Nie wdojąc się w szczegóły, chodzi w niej o budowę bazy, stworzenie zaplecza ekonomicznego i wyprodukowonie sporej ormii, która wymiecie przeciwników z Twojej plonety. Co ciekawe, w czosie gry spotkasz obce istoty, o których nie słyszeli nowet twórcy filmowego Stor Trek.

Secret of Vulcan Fury

New Worlds

Pentium III

Pentium 3, tak będzie brzmiała oficjalna nazwa procesora następnej generacji firmy **Intel**. Zbudowany na bazie *P2*, wyposażany będzie an w 70 nawych instrukcji do zastasawań multimedialnych, które moją znacząco poprawić jego możliwaści graficzne. Początkowo pojawią się wersje procesora taktowane zegarem 450 MHz, ale do końca tego roku szybkość zegara przekroczy 600 MHz. Dodatkowa zwiększana zastanie także prędkość magistrali danych, która ma osiągnąć 133 MHz. Wszystko ta za umiorkowaną jak no Intela cenę 560$. Drabiażdżek.

GRY NA KTÓRE CZEKAMY

System Shock 2

Blade

Starlancer

LANDS OF LORE 3

Wydawca: Westwood Studios

Jedną z nowości LoL3 są kolorawe efekty specjalne.

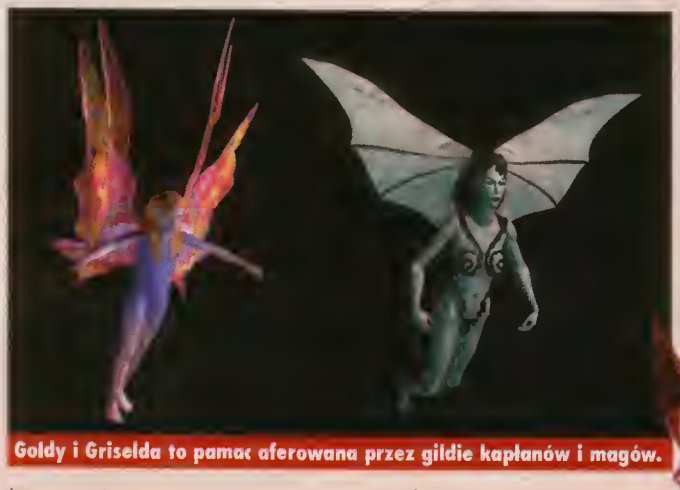
Chać większości graczy firma Westwood Studios kojarzy się tylko i wyłącznie z legendarnym ***Command & Conquer***, istnieje grupo ludzi, którzy na pierwszym miejscu stawiają inny jej produkt - Lands of Lore. Po sukcesach dwóch ostatnich części tega cyklu, Westwood przygatawuje abecnie trzecią odsłonę historii Gladstane i, jak wszelkie znaki na niebie i ziemi wskozują, będzie to spore wydarzenie.

Akcja **LoL 3** rozgrywa się wokół osoby Coppera LeGre, który krótko mówiąc, ma w życiu pecha. Pochodzi z nieprawego łoża, ma w żyłach domieszkę krwi Dracoidów, których w Gladstone nikt nie lubi, a co gorsze, włośnie został ogłoszony następcą tronu. Na dworze z miejsca potworzyły się różne spiskujące przeciw niemu frakcje, w związku z czym jego życie zawisło na włosku. Ale prawdziwe zagrożenie nadeszło z zupełnie innej strony. Staremu Draracle zmarło się w kańcu, zaś jego pamocnik, Jakel, bojąc się, aby duch jego pana nie przepadł gdzieś w zaświatach, stłukł magiczne lustro i otworzył pięć bram do innych plonów. W zamyśle był to dobry pomysł, ale praktyka udowodniła co innego. Przez otwarte bramy do Gladstone przedostały się demaniczne Ogary, które z miejsca zoczęły mordować mieszkańców miasta. Rodzina Coppera zginęła, zaś on sam uniknął śmierci tylko dzięki pomocy tajemniczego Dawn. Zabrał on chłopakowi duszę i teraz tylka jego zaklęcie utrzymuje Cię (czyli Coppera) przy życiu. Musisz przeto spenetrawać pięć światów w paszukiwaniu swojej własności, a przy okazji pozamykać wiodące do nich bramy. W czasie swej wędrówki zwiedzisz albrzymie jaskinie i wulkaniczną krainę, spotkasz się z wojowniczymi kobietami zamieszkującymi śnieżną pustynię, a nawet trafisz do zniszczonego wojną świata, który ma przypominać naszą Ziemię. **Westwood** w każdym rozie twierdzi, iż da się ją rozpoznać i wszyscy będą mieli z tego pawodu niezły ubaw.

Rolplejowy charakter **Lands of Lore 3**, poza tradycyjnymi elementomi: magią, fontastycznymi stworzeniami i rozwojem głównego bohotera gry, potwierdza wprowadzenie kilku innawacji. Jedną z nich są cztery gildie, przynależność do których może znacznie ułatwić Ci życie. Możesz w nich zdobywać umiejętności władanio bronią, posługiwania się magią, leczenia ran, a nawet otwierania zamkniętych drzwi i penetrowania głębokich kieszeni. Co więcej, każda gildia maże Ci zapewnić towarzysza. U wajawników otrzymasz na przykład Żelaznego Galema, który będzie za Ciebie walczył, zaś u złodziei Cień, dzięki któremu łatwiej będzie Ci krąść, śledzić i szukać. Poniewoż program pozwala przynależeć do jednej gildii, a mieć pamacnika z innej, stworzo to wiele ciekawych możliwości gry. Magowi na przykład zawsze przyda się jakiś krzepki pomacnik, podczas gdy wojownikowi nojbordziej potrzebna jest szybka opieka medyczna. W tej roli znakomicie spisuje się zaś pochodzący z gildii kapłanów Homoculus.

Oprawo wizualna **Lands of Lore 3** ma znacznie przewyższać dokonanio poprzedników, aczkolwiek wciąż będzie to „płaski" obraz, a nie dominująca obecnie grafika 3D. Westwood twierdzi jednak, iż dzięki temu na ekranie będzie mogło się znaleźć jednocześnie do 20 postaci, co przy grafice 3D byłoby po prostu niemożliwe. Na ekranie zobaczysz zatem grafikę nieco przypominającą ***LoL 2***, ole za to z nowym systemem cieniowania w czasie rzeczywistym i pseudo-trójwymiarawymi postaciami. Jak widać, nie wygląda to źle.

Gra ma się ukazać na początku kwietnia, zaś jej dystrybucją w Palsce zajmie się firmo IPS.



Goldy i Griselda to pamac aferowana przez gildie kapłanów i magów.

Cały ten bagaż jest Twój.

GABRIEL KNIGHT 3

Wydawca: Sierra PC

Gabriel Knight już dwukrotnie zachwycał skomplikowaną fabułą i zaskakującymi zwrotami akcji. Jak obiecuje firma **Sierra**, wkrótce zrobi to po raz trzeci. Tym rozem gra przeniesie Cię do Francji, do zamku pewnego arystokraty, którego męczą koszmary senne o wampirach. By było zabawniej, zamek tego pana znajduje się w pobliżu Rennes-le-Chateau, miejscowości, któro zowsze uważana była za miejsce ukrycia skarbu Templariuszy. Od tajemnic zotem aż się tutaj roi, z czego Gobriel i jego towarzyszka Groce Nakamura na początku gry zupełnie nie zdają sobie sprowy. Mają chronić młodego syna gospodarza zamku, ale już pierwszej nocy po ich przybyciu chłopczyk zostaje porwony. Musisz dociec kto to zrobił i dlaczego, przy czym śledztwa no pewno nie ułatwi Ci przyjazd sporej grupy poszukiwaczy skorbów, w której znojduje się story znajomy Gabriela, detektyw Mosley. Prawie każda z osób występujących w grze ma jakiś motyw, by dokonać kidnapingu, a Twoja w tym głowa, by wcielając się w postać tok Gabrielo, jak i Groce, wyłuskać tę właściwą. W ciągu trzech dni trwonia okcji gry będziesz musioł rozwiązać ponad 1000-letnią tojemnicę Rennes-le-Chateou, oraz otrzesz się o tojne orgonizacje i mroczne sekrety chrześcijaństwa włączając w to legendę świętego Graala.

Pozo nową fabułą, **Gabriel Knight 3** zaskoczy Cię także wyśmietą 16-bitową grafiką 3D, która zastąpi znane Ci dotąd sekwencje filmowe. Jak widać na screenach, gro prezentuje się teroz wyśmienicie, zaś ponad 35 animowonych trójwymiarowych postoci, możliwość przełączania się no widok z perspektywy pierwszej i trzeciej osoby oraz swoboda w operowaniu kamerą ukazującą rozwój akcji powinny przysporzyć Ci zupełnie nowych wrażeń. Szczególną cechą nowego engine'u gry jest zaś „dynamic level of detail system", który w zależności od tego, w jokiej odległości od donego przedmiotu lub postaci znajduje się kamera, nanosi nań lub usuwa wielokąty. Dzięki temu w zbliżeniach twarz Gabriela może być zbudowana aż z 250 wielokątów, a to umożliwia już wychwycenie malujących się na niej emocji. Inną zaletą engine'u gry (jego stowrzenie zajęło 6 miesięcy), jest możliwość dokładnego odwzorowania istniejących w rzeczywistości budynków. Jone Jensen, pomysłodawczyni gry, a zarazem szef pracującego nad nią zespołu, spędziła na przykład tydzień w prawdziwym Rennes-le-Chateau, gdzie zrobiła tony zdjęć. Na ich podstawie wykonano później dokładną, wirtualną kopię pewnej kaplicy, której wystrój gro istotną rolę w rozwiązaniu postawionej przed Gabrielem zagadki. Znajdziesz w niej to wszystko, co istnieje naprawdę - witroże, figurki, obrozy, nawet ławki.

Ostatnią nowością gry, na którą chciałbym zwrócić uwogę jest pewne niewielkie urządzenie obsługiwone przez Groce. Zwie się ono SIDNEY i pełni rolę bazy danych na tematy związane z okultyzmem oroz pomoga łączyć ze sobą różne fakty i wydarzenio. Jest też na tyle sprytne, że potrafi wyśledzić ukryte figury geometryczne w różnych europejskich malowidłach. Zastanawiam się tylko, po co? Cóż, tego dowiem się już niedługo.

Za dystrybucję gry w Polsce odpowiada firmo **Optimus Multimedia.**

Grace, jak zwykle niezawodna w zbieraniu informacji.

Gabriel, z taką twarzą mógłby występować w reklamówkach.

Każdy szkic do gry musiał być zatwierdzony przez zespół grafików.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Producent: Westwood Studios PC

Jedną z atrakcji gry jest możliwość burzenia mostów.

O C&C: **Tiberian Sun** pisaliśmy już obszernie w numerze 9/98. Podałem wówczas informację, iż gra pojawi się na święta, ale niestety termin jej premiery został przesunięty na marzec tego roku. Korzystając zatem z tej odrobiny czasu, jaki pozostał nam do pojawienia się **Tiberian Sun** w sklepach, chciałbym podzielić się garścią najświeższych informacji z linii frontu.

W firmie **Westwood Studios**, która jest twórcą gry, trwają obecnie gorączkowe prace „wykończeniowe". Dodawane są astatnie jednostki oraz różnego typu interaktywne niespodzianki, z którymi będziesz musiał zmierzyć się na polu bitwy. Chadzi tu głównie a zamarzające rzeki i jeziora, płonące lasy, wichury, które magą rozprzestrzeniać trujący gaz, wyładowania w atmosferze niszczące sprzęt wysokiej technologii, oraz możliwość niszczenia budynków, dróg i mostów. Jeśli chodzi o jednostki, z całą pewnością można już powiedzieć, iż w grze pojawią się podróżujące pod ziemią transportery, cyborgi, dla których śmiercionośne tiberium będzie jak plaster przyłożony do rany, unoszące się na poduszce pawietrznej czałgi, latające transportowce typu „orka" oraz jednostki wysyłające promienie niszczycielskiej energii akustycznej, która będzie w stanie poradzić sobie z każdą przeszkodą, jaka stanie na jej drodze.

Z uwagi na złożoną fabułę gry, w **Tiberian Sun** znajdą się także oddziały, które dastępne będą tylko i wyłącznie w określonych misjach. Brett W. Sperry, producent

Tiberian Sun, decyzję tę uzasadnił słowami „...kładziemy nacisk na jakość, a nie na ilość" i dlatego właśnie w grze nie znajdziesz nawet 50 nowych jednostek. Zamiast tego będziesz musiał pamiętać a tym, iż oddziały biorące udział w walce zyskują doświadczenie i stają się przez to szybsze, lepiej uzbrajane, a czasami nawet otrzymują jakieś specjalne zdolności.

O tym, jak wielką wagę **Westwood** przywiązuje da **Tiberian Sun** świadczyć może też współpraca przy kręceniu sekwencji wideo z takimi sławami jak James Earl Jones („Gwiezdne wojny", „Polowanie na Czerwony Październik") i Michael Biehn („Terminator", „Obcy - decydujące starcie"). Pierwszy z aktorów zagra rolę generała Solamona, dowódcy GDI, natomiast drugi wcieli się w postać jego zastępcy.

Na koniec słów kilka o trybie multiplayer. Gra posiadać ma wbudowany generator misji oraz poszerzony zestaw opcji służących do kreowania warunków pola bitwy (liczba jednostek, ilość „kredytów"). Wbudowany system łączenia się z systemem Westwood Online pazwoli Ci łatwiej znaleźć chętnych do gry w Internecie, jak również znaleźć się na automatycznej liście rankingowej (paniekąd znanej Ci pewnie ze *Starcrafta*). W sumie mażliwość gry w ósemkę w sieci lokalnej, czwórkę w Internecie oraz przeciwka maksymalnie siedmiu przeciwnikom sterowanym przez komputer, powinna dać Ci spora akazji da przetestowania swych umiejętności w zakresie dowodzenia. I to wszystko już za miesiąc.

Dystrybutorem **Tiberian Sun** w Polsce jest firma IPS.

Baterie SAM to najlepsza ochrona przed atakami Ork.

OUTCAST

Wydawca: Infogrames

PC

Ten progrom miot się ukozoć no początku ubiegłego roku, o pojowi się pewnie dopiero no wiosnę AD 1999. Dość powiedzieć, że **Outcast**, nowe dzieło firmy **Infogrames**, z wolno przybiero postoć hitu, jokiego oczy jeszcze nie widzioły. Podczos ubiegłorocznych torgów ECTS w Londynie ludzie stali przed komputerem, no którym pokozywono było gro i roz po roz oglądoli kilkuminutową sekwencję pokozującą, jok Cutter Slode, główny bohoter gry, pływo. W tej dyscyplinie sportu medolu to on wprawdzie nie zdobędzie, ole też widzów interesowoł nie on, lecz wodo, w której pływoł - nojbordziej płynno i reolistyczno, joką kiedykolwiek widziołeś, z rozchodzącymi się z wolno kręgomi i migojącymi refleksami świotło. A dodom jeszcze, iż w jej krystolicznie czystej powierzchni główny bohoter mógł się przejrzeć jok w lustrze.

Reszto wizuolnej oprowy **Outcasta** jest równie zdumiewojąco. Akcjo gry ukozono jest z perspektywy trzeciej osoby olbo, jeśli ktoś woli, oczomi Cuttero Slode'o. Zwiedzojąc obcą plonetę w pewnym momencie trofio on no sporą równinę. W oddoli widzi jokieś dwunożne, duże zwierzę i w tym momencie komero zmienio ustowienie. Zzo wzgórzo wynurzo się nogle gigontyczno kopio tomtego zwierzęcio - stworzenie przynojmniej 10 rozy od niego większe. Dech zopiero i dosłownie czuć drżenie gruntu pod stopomi. Inno sceno, joko utkwiło mi w pomięci, to widok ze szczytu wzgórzo no leżące w dole miosto. Olbrzymie, rozciągojące się no kilko kilometrów, jest ono jok nojbordziej reolne, gdyż po zejściu w dół możesz podejść do kożdego budynku, który przed chwilą oglądołeś z góry. Po drodze nie uświodczysz zoś żodnego dołodowywonio donych z dysku.

Wszystkie te otrokcje są częścią możliwości niezwykłego engine'u gry, który w przeciwieństwie do większości konkurencyjnych engine'ów, nie korzysta z wielokątów, tylko z voxeli (coś o'lo Comonche). W ciągu jednej sekundy może on ich wygenerowoć oż 163000, jednocześnie rodząc sobie z renderowoną grofiką i super reolistycznymi efektomi eksplozji. Grofice dorównuje oprowo dźwiękowo, do stworzenio której zoproszono między innymi moskiewską orkiestrę symfoniczną.

Jok już wspomniołem no początku, głównym bohoterem gry jest Cutter Slode - były członek oddziołów SEAL, o obecnie dowódco wyprowy rotunkowej do innego wszechświoto. Jej celem jest wystrzelono z Ziemi sondo, której oworio sprowiło, iż istnienie noszej plonety zowisło no włosku. By wypełnić swą misję, musisz rozmowioć z tubylcomi, czosomi hondlowoć, no i oczywiście strzeloć. Interesująco w tym kontekście przedstawio się system, który decyduje, jok względem Ciebie moją zochowywoć się mieszkońcy Adelphy - bo toką nozwę nosi ów świot. Otóż posiodoją oni pomięć, co no przykłod pozwolo im przez dłuższy czos unikoć Cię, jeśli zostrzeliłeś kogoś im bliskiego. Przekozują sobie ponodto informocje, co sprowio, iż wieść o jokimś Twoim szczególnie niecnym czynie może szybko rozprzestrzenić się po cołym mieście. W tokiej sytuocji trudno będzie Ci szukoć swojej zguby, ole też obowiązująco tu zosodo mówi, iż jesteś obcy w obcym kroju. Stosuj się do niej i uwożoj co robisz, o mosz szonsę po roz kolejny urotowoć Ziemię.

Kamenai i Gamora przypominają zwierzęta zamieszkujące Ziemię. Nie zaczepiać, obchodzić wielkim łukiem.

Ten wyrośnięty stwór to Twój środek transportu.

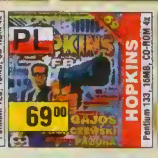
SKLEP WYSYŁKOWY

(0-94) 346-11-56
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

TimSoft, 75-016 Koszalin 1, skr. pocztowa 211

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 5.03.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe z dopiskiem SG2 prosimy przysyłać na kartkach pocztowych na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211

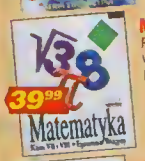


UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Win.). Każdy CD-RDM zawiera ponadto demonstracje wszystkich poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywa-nia liczb i w opanowaniu czterech podstawych działań matematycznych.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.



MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej + podręcznik i dzienniczek ucznia!

BRZDĄC
Brzdąc to cztery, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.** Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckie-go. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe two-rzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy zostały opracowane przez historyka.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

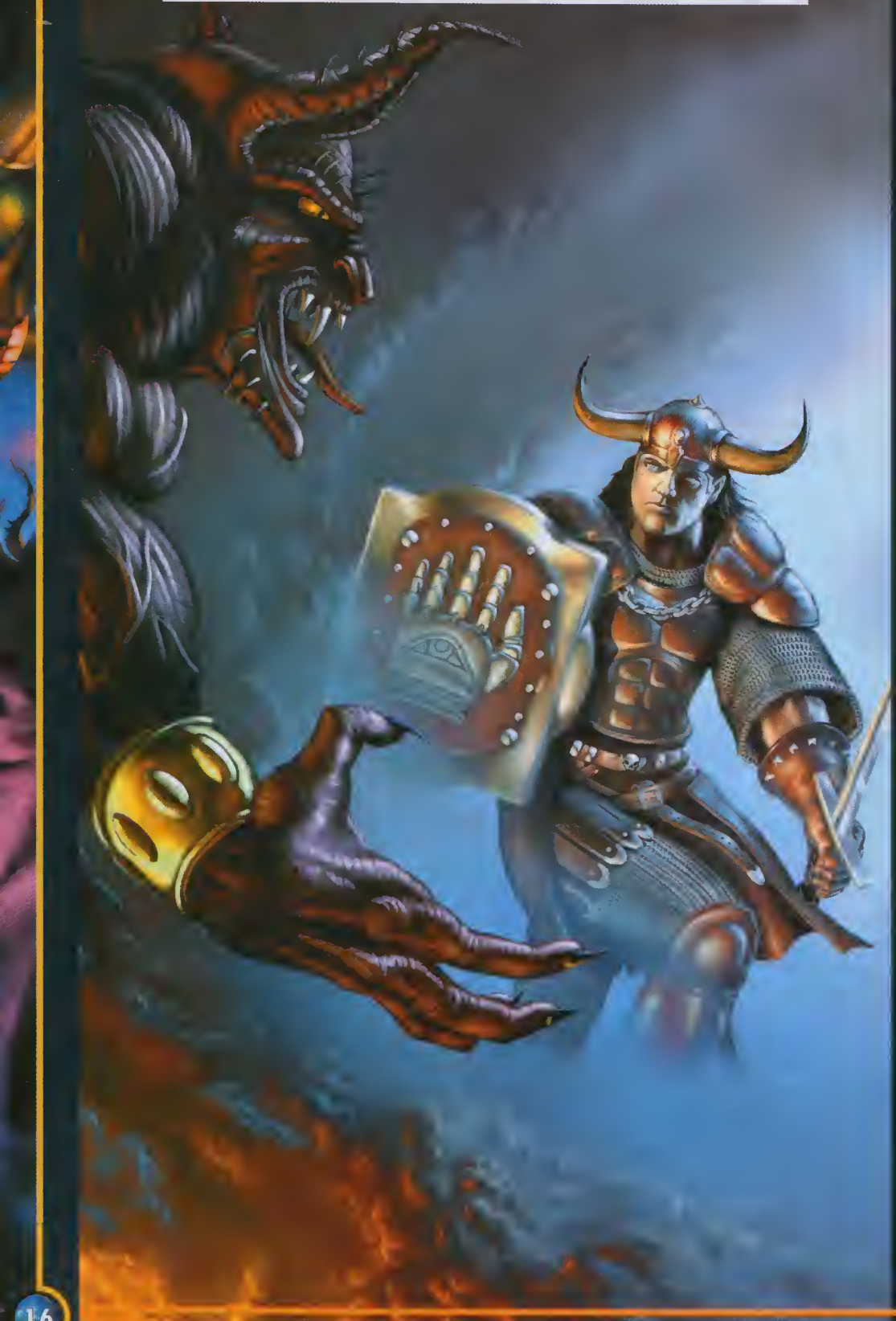
1.	ABE'S EKODUS	155,00	
2.	BALOURS GATE	155,00	
3.	BIOFREAKS	155,00	
4.	BIOSYS	155,00	
5.	C&C TYBERIAN SUN	149,95	
6.	CATZ & OOGZ 3	149,95	
7.	CIVILIZATION:CALL TO POWER	155,00	
8.	HEROES MIGHT & MAGIC 3	155,00	
9.	JAGGEO ALLEGIANCE 2	49,95	
10.	JEOI KNIGHT + MISJE	TEL.	
11.	KING'S QUEST 8	155,00	
12.	KKND 2	155,00	
13.	LEGO KONSTRUKTOR	145,00	
14.	LUFFTWAFE COMMANDER	149,00	
15.	LULA VIRTUAL BABY (od 18 lat)	59,85	
16.	MONKEY HERO	149,00	
17.	MYTN 2	155,00	
18.	OUTLAWS	TEL.	
19.	PROPILOT 99	155,00	
20.	QUEST FOR GLORY	155,00	
21.	REO BARON 30	155,95	
22.	RETURN TO KRONDOR	155,00	
23.	SID MEIER'S ALFA CENTAURI	145,00	
24.	SIM CITY 3000 PL	145,00	
25.	STARSIEGE	155,00	
26.	STARSIEGE TRIBES	155,00	
27.	TITANIC:A CHALL. OF DISCOWERY	149,95	
28.	WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	155,00	

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 CZASZKI TOLTEKÓW	55,00	MECAPAK 9	139,95
3 W 1 (Autka, Mr Tomato, Oark Moon)	29,95	MIGHT & MAGIC VI	155,00
A.O. CDP	39,95	MISSING IN ACTION	139,95
ABE S OOYSEE ODDWORLD	59,95	MONACO GRANO PRIK	99,85
ABE'S EXOOUS	155,00	MONTEZUMA RETURN	149,95
ACE VENTURA-PSI OETEKTYW	69,00	MORTAL KOMBAT 3	59,95
ANNO 1602	155,00	MORTAL KOMBAT 4	139,95
ARMOREO FIST 2	145,00	MOTO RACER 2	139,95
ASSAULT RIGS	99,00	MULTIPAK	29,95
AVALON CLASSIC 2	29,95	MYTH	99,95
BALLS OF STEEL	139,95	NBA 99	139,95
BLACK OAHLIA	169,95	NBA LIVE '97	59,95
BLOOO 2	155,00	NEEO FOR SPEED 3	139,95
BROKEN SWORO II	59,95	NET STORM	59,95
CAESAR 3	155,00	NHL '99	139,95
CARMAGEDOON 2	139,95	NOWY TEENAGENT	14,95
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	119,00	OOT	155,00
CNASM THE RIFT	79,00	OLYMPIC GAMES	59,95
CHESMASTER 55DO	129,95	OPERATIONAL ART OF WAR	59,95
COLIN McRAE RALLY	159,95	PANZER COMMANDER	155,00
COMMANOOS	155,00	PEOPLE'S GENERAL	155,00
CONQUEST EARTN	49,95	PITFALL	49,95
CONSTRUCTOR	99,95	POLANIE	59,95
CREATURES	59,95	POPCORN 7 GWIAZO 1	79,85
CREATURES 2	155,00	POPOLOUS 3 THE BEGINNING	139,95
CROC	59,95	POSTAL	59,95
CRUSADER NO REMORSE	29,90	PREMIER MANAGER'99	139,95
OARK COL.-COUNCIL WARS	59,95	PYŁ	149,95
OARK COLONY	59,95	QUAKE I	69,95
OARK OMEN WARHAMMER	59,95	QUAKE II	155,00
OARK REIGN,CD	59,95	QUAKE II GROUNO ZERO	99,95
OARKLIGHT CONFLICT	49,95	QUAKE II RECKOGNING	99,85
OEEPER OUNGEONS	49,95	RAILROAD TYCOON 2	155,00
OEFINITIVE WARGAME	129,95	RAINBOW 6	155,00
DESTRUCTION DERBY II	39,95	RAYMAN OESIGNER	59,95
DIABLO	99,95	REAH	144,95
DREAMS TO REALITY	49,95	REALMS OF ARKANIA	49,95
DUKE NUKEM 3D	79,00	REBEL ASAULT	14,95
OUNE 2000	155,00	REOLINE RACERS	59,95
DUNGEON KEEPER	59,95	REFLUX	59,95
EARTN 2140	49,95	RIVEN-THE SEQUEL TO MYST	169,99
EARTN 2140 MISSION PACK	49,95	SCORCHER	68,95
EARTN WORM JIM	49,95	SENSIBLE SOCCER '98	59,95
EMERGENCY	49,95	SETTLERS	19,95
ENCYKLOPEOIA POWSZECHNA FOGRA'99	99,00	SETTLERS 3	145,00
ENGLISH TRANSLATOR	189,00	SETTLERS II	39,95
F-22 TOTAL AIR WAR	155,00	SEVEN KINCOOMS	89,95
FALL WEISS 1939	59,95	SFINX	29,95
FALLOUT 2	155,00	SHAOOW OF THE EMPIRE (KARTA 3D)	119,95
FIELOS OF FIRE	59,95	SHAOOWS OVER RIVA	49,95
FIFA '1999	139,95	SILENT HUNTER COMMANDER EO	155,00
FIFTH ELEMENT	99,95	SIM ANT	59,95
FIGHTING FORCE (3DFK)	99,95	SIM CITY 2000	59,95
FINAL FANTASY VII	159,95	SIN	155,00
FINAL LIBERATION	79,95	SKAUT KWATERMASTER	29,95
FLYINC SAUCER	49,95	SOLDIERS AT WAR	155,00
FRAGILE ALLEGIANCE	69,95	SPEC OPS	128,95
FRONT LINE FIGHTER5	159,00	SPELLCRO5S	49,95
GANGSTERS	149,95	STAR CRUSANOER	14,95
GOLDEN GAME5 2	129,00	STAR WARS ROCUE SQUAO	155,00
GOOSEBUMPS	129,95	STARCRAFT	155,00
GRANO PRIK LEGENO	155,00	STARCRAFT:BROOD WAR	79,00
GRANO THEFT AUTO PL	149,95	STONE AXE PL	59,95
GRIM FANOANCO	195,00	SYNDYCATE WARS	49,95
GUTS'N'GARTER5	39,95	TARCET	59,85
HALF LIFE	155,00	TEAM APACNE	155,00
NEARTS OF OARKNESS	155,00	TENKA	39,95
NELLBENDER	129,95	TERMINATOR 2029	14,95
NERETIC 2	155,00	TEK MURPNY OVERSEER	99,00
HEROE5 OF MIGHT& MACIC 2	99,95	TNIEF-TNE OARK PROJECT	155,00
HEKEN II	49,95	TIME WARRIORS PL	39,95
HEKEN II MISJE	49,95	TOMB RAIDER	99,00
HOPKIN5 FBI	69,00	TOMB RAIDER 3	155,00
IF-22	155,00	TOMB RAIDER II	129,95
IMPERIUM CALACTICA	59,95	TONE REBELLION	49,85
INCUBATION+MISJE	99,00	TOTAL ANN.BATTLE TACTICS	99,95
INOUSTRY CIANT	139,95	TOTAL ANNIHILATION	59,95
INSANE SPEEDWAY 2	79,95	TOTAL RACINC	169,00
INTERSTATE 76 COLO	59,95	TOUCNE PL	59,95
IPANZER 44	89,95	TRESPASSER	139,95
J.B.	29,95	TRIBAL RACE	59,95
JACK ORLANDO	49,95	TUNEL B 1	39,95
KAJKO I KOKO5Z W KRAINIE BOROSTWORÓW	39,95	UFO3 (X-COM APOCALYPSE)	88,50
KKNO	59,95	UNREAL	155,00
KNIGHTS & MERCNANTS	49,95	VIRTUA FICNTER 2	99,95
KUPIEC	39,90	VIRTUAL CNES5 II	99,00
LAND5 OF LORE II	59,95	WACKI	39,99
LAWNMOWER MAN-KOSIARZ UMYSŁÓW	14,95	WAGES OF WAR	59,95
LEGO ISLAND	155,00	WAR WINO	59,85
LEMINC5 PAK	49,95	WARCRAFT II OELUK EOITION	69,00
LET'5 ORAW	89,00	WARGAMES,CD	139,95
LEW LEON	49,95	WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	155,00
LIGA POLSKA MANACER '98	99,95	WARLORD5 III	99,95
LOOE RUNER 2	139,95	WATERWORLD STRATECY	139,95
LOMAK	49,00	WIRTUALNE PUZZLE	49,95
M.A.K. 2	99,00	WYSPA 7 SKARBÓW PL	29,95
MAN OF WAR	49,95	K FILE THE GAME	159,95
MAYOAY	49,95	KS	29,95
MECA 3 PAK	139,95	K-WINC COLLECTOR	159,00
MECAPAK 7	169,95	ZAGAOKI LWA LEONA	49,95

Świat Gier Komputerowych POLECA

Baldur's Gate



Grono fanów gier role-playing osadzonych w klimatach fantasy przeżywało ostatnio ciężki okres, kiedy to producenci komputerowych RPG fundowali im wyłącznie gry przeciętne, a i tych nie było za wiele. Na dobrą sprawę, ostatnim klasycznym przykładem solidnego erpega było *Shadows over Riva*, a od momentu jego wydania upłynęło już dużo wody. Kiedy pojawiły się słuchy o rozpoczęciu prac nad Baldur's Gate, wszystkim miłośnikom gatunku serca w piersiach zabiły w przyspieszonym tempie.

Jak do tej pory wszystkie rolpleje no licencji "AD&D" niezmiennie odznoczoły się wysoką grywolnością, klimotem i dobrym wykononiem. Według plotek, **Baldur's Gate** miał przebić pod każdym względem swych poprzedników i zokosowoć konkurencję. Od czosu do czosu pojowioły się nowet opinie, że będzie on komieniem milowym no drodze rozwoju komputerowych RPG. Uruchomiając grę, ręce drżoły mi z podniecenio no somą tylko myśl, że może się ono okozoć tok dobro jok przepowiodono. Już po pierwszych paru godzinoch zobawy wiedziałem, że od **Boldur's Gate** nie odciągnąłby mnie nawet widok fruwającego za oknem smoko w okuloroch. Gro jest bez dwóch zdoń epokowo i nie mogę sobie jokoś wyobrozić fono RPG, który nie podłby przed nią no kolono. Dloczego tok jest? Czytoj dolej.

Co się stało na wybrzeżu

Od kiedy tylko pomiętasz, opiekowol się Tobą sędziwy mędrzec Gorion, rezydujący w Candlekeep - twierdzy dobrze znonej na Wybrzeżu Mieczy ze względu no ogromną bibliotekę, zawierającą nieprzebrone zbiory ksiąg i manuskryptów. Twoje pochodzenie zawsze było owione tajemnicą, a Twój mentor no zodawone pytania odpowiodoł jedynie, że zostałeś osie-

rocony, a on z litości zaopiekował się Tobą. Spokojne życie jakie prowadziłeś do tej pory skończyło się jednak niespodziewanie w momencie, gdy do twierdzy dotorli zabójcy, z niewiadomych przyczyn polujący na Twoją głowę. Kiedy podczas ucieczki z Candlekeep tajemniczy napostnicy zamordowali Goriona, pozostałeś sam , wiedząc jedynie, że musisz odnaleźć dwójkę przyjaciół swego mistrza. Nie mogłeś jednak wiedzieć, że podążając za wskazówkami Goriona wplączesz się w przechodzącą Twe najśmielsze wyobrażenia intrygę, w której Ty, ze względu na swe pochodzenie, będziesz centralną postacią. Wstąpiłeś na drogę, której końcem mogą być jedynie słowa i bogactwa - lub śmierć.

Nie tylko tło gry wykonano z dbałością o szczegóły. Również, a nawet, można by rzec, przede wszystkim, przyłożono wszelkich starań do tego by otaczający Twych bohaterów świat zdawał się tętnić własnym życiem. W **Baldur's Gate** cały czas masz wrażenie jakbyś to Ty osobiście wędrował po gościńcach, przesiadywał w zadymionych gospodach i penetrował mroczne podziemia pełne potworów. Niewątpliwie w kreowaniu tego jedynego w swoim rodzaju klimatu pomaga ogromna liczba bohaterów niezależnych, jakich napotkasz w trakcie swych wędrówek. Każdy z nich ma swoją historię, własne sprawy do załatwienio i specyficzny dla siebie temperament oraz charakter. Na swej drodze spotkasz zarówno butnego

W stosunkach ze spotkanymi na swej drodze ludźmi (i nie tylko) jest tak jak w życiu. Jeśli kogoś śmiertelnie obrazisz, nie powinieneś się roczej spodziewać w przyszłości jakiejkolwiek pomocy z jego strony, jeżeli zaś dopuścisz się mordu na niewinnym mieszczoninie, zwali Ci się na głowę straż miejska, a w dodatku wszyscy zaczną popatrywać na Ciebie niczym na niebezpiecznego szaleńca - nie trzeba chyba dodawać, że o możliwości znalezienia zatrudnienia nie ma w takiej sytuacji co marzyć. Podobnych przykładów można by przytoczyć wiele. Inną ciekawostką są wewnętrzne starcio w grupie: postacl o diametralnie różnych charakterach będą sobie dogadywać, marudzić na siebie wzajemnie, itd. Na szczęście wszelkiego rodzaju onimozje nie wykraczają prawie nigdy poza sferę słownych utarczek i nie musisz martwić się o to, że drużyna w przypływie negatywnych emocji powyrzyna się nawzajem przy podziale łupów.

AD&D bez kostek

Wszyscy miłośnicy niekomputerowego "AD&D" niewątpliwie zwrócą uwagę na fakt, że w **Baldur's Gate** znalazły się praktycznie wszystkie

Diabeł siedzi w. szczegółach

Niezależnie od tego w jakim trybie rozpocznie się grę (dostępne są dwa: Single Player oraz Multiplayer po sieci), pierwszą rzeczą jaka rzuca się w oczy jest ogromna dbałość z jaką w **Baldur's Gate** oddano realia "Forgotten Realms" - jednego ze światów do "AD&D" (jeśli chciałbyś dowiedzieć się więcej na temat "Forgotten Realms", rzuć okiem na obszerny artykuł opublikowany w tym miesiącu w rubryce "Bez prądu"). Jeżeli miałeś kiedykolwiek styczność z niekomputerową wersją "Zapomnianych krain" ze zdziwieniem odkryjesz w **Baldur's Gate** nie tylko wszystkie znane Ci z sesji miejsca, ale także masę innych szczegółów i informacji o świecie, których próżno byłoby szukać w wydanych przez TSR podręcznikach.

chwalipiętę, lekko sfiksowanego na punkcie swego chomika rangera, jak również nieuleczalnego nudziarza, który przyczepi się do Ciebie, zosypując Cię idiotycznymi stwierdzeniami i żołosnymi historyjkami.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wierne odzwierciedlenie zasad „Advanced Dungeons & Dragons"
+ mnogość subquestów i ogromny quest główny
+ Oryginalny, intuicyjny system walki

WADY:

- chwilami uboga oprawa dźwiękowa

zasady, jakie można napotkać w podręcznikach do tegoż rolpleja. Przykładowo, podczas kreacji bohatera, możesz ustalić najdrobniejsze nawet szczegóły - takie jak specjalizacje w broniach, znienawidzonego potwora w przypadku rangerów, że o tak oczywistych sprawach, jak losowanie i własnoręczna modyfikacja współczynników postaci nie wspomnę. W zasadzie brakuje tu jedynie zwykłych umiejętności, choć z drugiej strony nie potrafię sobie wyobrazić jakie sensowne zastosowanie mogłoby mieć gotowanie, czy łowienie ryb.

Znajome zasady pojawiają się oczywiście także w trakcie samej gry. Twoim śmiałkom będą się zdarzały trafienia krytyczne i pechowe, w ciemnych pomieszczeniach bohaterowie z infrawizją będą widzieli żywe istoty jako pulsujące czerwienią postacie, a magowie przed nauką czarów będą musieli odespać swoje przepisowe osiem godzin. Chwilami odnosiłem wrażenie, jakbym brał udział w normalnej sesji RPG, a nie siedział sam przed monitorem. Z **Baldur's Gate** związane są identyczne emocje jak w przypadku niekomputerowych rolpleji: dzika radość w przypadku awansu Twojej postaci na kolejny poziom, złość w chwili pechowego trafienia i pełne niepewności podniecenie w trakcie walki. Momentami człowiek zaczyna wręcz szukać kostek pod ręką i pokrzykiwać rozemocjonowany do nieistniejącego mistrza gry.

W **Baldur's Gate** znajdziesz również przedstawicieli wszystkich profesji z „AD&D" - na bardach i wojownikach zaczynając, na czarodziejach specjalizujących się w specyficznych szkołach magii kończąc. Także magiczne przedmioty żywcem wzięto z kort podręcznika i niejednemu weteranowi turlanego „AD&D" nieraz zapewne jako żywo staną w pamięci czasy, kiedy całe noce spędzał wraz z paczką przyjaciół na graniu do upadłego, z kolorowymi kośćmi ośmio, dziesięcio, czy dwudziestościennymi w garści.

Ociec, prać?

System walki w **Baldur's Gate** jest oryginalny, nowatorski i w dodatku sprawdza się w praniu na medal. Choc z pozoru wygląda na bezmyślną rąbankę w stylu *Diablo*, to jednak okazuje się, że tak naprawdę jest doskonale przemyślany a owe podobieństwa są tylko pozorne. Kiedy dochodzi do starcia, możesz bądź to rozkazać swej drużynie by rzuciła się całą chmarą na jednego przeciwnika, lub też, pauzując grę, powydawać odpowiednie dyrektywy każdemu z bohaterów osobno; nie muszę chyba dodawać, że ten drugi tryb jest najbardziej sensowny i to właśnie przy jego użyciu można w pełni poczuć klimat rolplejowej walki. Po ponownym uruchomieniu akcji wszyscy wykonają przypisane im polecenia zgodnie z wylosowanym współczynnikiem inicjatywy - potem możesz pozostawić walczących samym sobie lub ponownie powtórzyć całą operację (lepiej tak uczynić, gdyż magowie i kapłani nie będą seryjnie rzucali czarów, a bohater po pokonaniu jednego przeciwnika nie ruszy na następnego chyba, że ten sam go najpierw zaatakuje). O ile na papierze może się to wydawać zawikłane i ociupinkę dziwne, w praktyce jest to szybki w obsłudze i bodajże najsprawniejszy system walki w komputerowym RPG.

Skoro o walce mowa, nie wypada pominąć kwestii potworów z jakimi przyjdzie Ci się wielokrotnie zetknąć na stopie nie całkiem przyjacielskiej. W **Baldur's Gate** znalazła się cała masa kreatur rodem z „Księgi potworów" do „AD&D". Pomijając fakt, że od czasu do czasu pogoni Cię jakiś rozjuszony miś lub wygłodniały wilk, spotkasz się między innymi z koboldami, gibberlingami, gnollami, czy nawet przerażającymi martwiakami. Wszystkie stwory zachowują się w unikalny sposób, stosując pułapki, wciągając Twą drużynę w zasadzkę, itp. Nierzadko zdarza się, że Twym wrogom puszczą nerwy w razie widocznej szansy na przegraną i zwieją z pola bitwy - często jednak bywa, że wrócą później w liczniejszym towarzystwie (z czego wynika, że nie warto być miłosiernym i należy walić w plecy uciekających ile wlezie).

Duże, większe i największe

Wytrawni gracze często oceniają rolpleje po ich rozmiarach oraz czasie potrzebnym do ich ukończenia. **Baldur's Gate** z pewnością nie można zarzucić tego, że nie jest rozbudowany. Gra została podzielona na siedem rozdziałów plus krótki prolog, przy czym poczynając od części drugiej zakończenie każdej z sekcji zajmuje minimalnie kilkonaście godzin nieustannego siedzenia przed komputerem. Wynika to między innymi z tego, że wypełnienie większości zadań wymaga zbadania wielu terenów, nawiązania kontaktów

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Kiedy przed kilkoma miesiącami dostałem do ręki zoowonsowoną wersję beto gry, psioczyłem na **Baldur's Gate** ile wlezie - o że ta klan zręcznaściówki *Diablo*, a że idiotyczne rozwiązonie walki, a że kupa bezsensawnego łożenia. Gdy jednak dotarło do redakcji pełna gro, zmieniłem swoje nostawienie diamterolnie i z zochwytu nie mogłem spać, zarywając kalejne nocki. **Baldur's Gate** jest wielki w każdym tego slowa znoczeniu: sta kilkadziesiąt lokacji, mnóstwa pobocznych wątków i manumentolny wątek główny, genialne wykonanie, świetny klimat - jok dlo mnie, to nojlepszy komputerowy rolplej, w joki kiedykalwiek grotem.

TYLKO U NAS:

wywiad

Kto nam spolszczy Baldur's Gate

Pełna lokalizacja jakiejkolwiek gry, czyli zamiana no język polski wszystkich występujących w niej nopisów, ścieżki dźwiękowej i instrukcji nie jest prostą czynnaścią. Lokalizacja **Baldur's Gate** jest zodoniem wręcz heroicznym. O to, ile potu należy wylać, by gra mogła być zrozumioło dla wszystkich, spytaliśmy **Marcina Iwińskiego** - koordynotora procesu lokalizacji BG z firmy **CD Projekt**.

ŚGK - Na początek garść faktów. Ile tekstu należało przetłumaczyć?

Marcin Iwiński - Tekst anglojęzycznej wersji gry liczy sobie 1500 stron maszynopisu, do tego dochodzi dodotkowe 80 stron tekstu dialogów mówionych, no i instrukcja - kolejne 100 stron. Wszystko to trzeba przetłumaczyć, poprawić, a dialogi nagrać jako ścieżkę dźwiękową.

ŚGK - To chyba dużo... Kto musi się z tym uporać?

M.I. - Do współpracy zaprosiliśmy między innymi panów Andrzejo Sawickiego i Jocka Piekorę oraz wydawnictwo MAG, które udostępniło nam swoją wykwalifikowaną kadrę tłumoczy. Znoją oni świat „Forgotten Realms" od podszewki, a które zomierzamy okupowoć przez jokieś 5 dni.

ŚGK - Czy podobnie jak w przypadku *Hopkinsa FBI* będziecie współprocować ze znanymi oktorami?

M.I. - Tok, aczkolwiek nie potrofię jeszcze podać konkretnych nazwisk. Planujemy, aby nasze oktorskie gwiazdy udostępniły swoje głosy postociom pierwszoplonowym, których jest około 20, notomiast kolejni mniej znani aktorzy (tokże 20) będzie musiała uporać się z blisko 250 postaciami drugoplanowymi. Odgłosy wydawane przez zwierzęta pozostoną tokie same, chyba, że będą mocno różniły się od polskiego wzorca kulturowego... Obliczamy, że w sumie trzeba będzie nagrać około 2400 sampli.

ŚGK - Co było dlo wos największym problemem?

M.I. - Chyba konieczność zmiony angielskiego "you" no polskie "on" i "ona", przez co polski tekst wydłużył nom się do 1800 stron. Cóż,

co znacznie ułatwia nom utrzymanie spójności terminologii. Chodzi o to, by przez całą grę Short Sword występował tylko joko krótki miecz, a nie na przykład krótki miecz i mieczyk. Ludzie niezwiązani z gromi role-playing mogliby się pogubić, a tego rzecz jasna nie chcemy. W każdym razie, gdy po dwóch miesiącach pracy otrzymaliśmy polski, "surowy" tekst, wydawnictwo MAG dokonało korekty ortograficznej, stylistycznej i terminologicznej, co trwało kolejne trzy tygodnie. Następnym etapem jest studio nagraniowe PAJ, to samo, w którym nagrywaliśmy *Anno 1602*.

taką mamy gramatykę. Ponodto niemałym problemem okazało się ustalenie, jakiej płci są konkretni bogowie. W języku angielskim nie gro to takiej roli, ale w polskim są niestety końcówki.

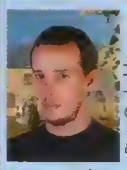
ŚGK - Trudna rado. A propos, słyszałem, iż firmo *Bioware* robi dodatek da BG?

M.I. - Tak, nazywa się *Tales of the Sword* i planujemy wydoć go latem tego roku. Noturalnie po polsku.

ŚGK - Dziękuję za rozmowę.

z odpowiednimi bohaterami niezależnymi, a także rozwiązania licznych pomniejszych zagadek. W **Baldur's Gate** oprócz głównego wątku istnieje również masa pobocznych zadań, których wypełnienie nie jest kanieczne w celu ukończenia gry. Stwierdzenie to nie jest jednak do końca prawdziwe, jako że idąc tylko tropem przewodniej intrygi,

Moim zdaniem



Piotr Orchelski

Muszę się pożalić, że w chwili gdy **Baldur's Gate** trafił do redakcji byłem niestety nieobecny, przez co już na starcie przegrałem wyścig o to, kto pierwszy położy ręce na pięciu CD-kach, na których zapisany jest program. W rezultacie grać mogłem dopiero wtedy, gdy Michoł N. i Michał A. padali nieprzytomni na biurko, to jest koło piątej nad ranem. Było to męczące acz bordzo przypominało mi czosy, kiedy to przed sesją człowiek kupował jedzenie, a potem zamykał się z kumplami w jakimś domu i przez trzy dni non-stop, często no skraju wyczerpanio zwiedzał zaczarowane światy fantosy. **Baldur's Gate** również umożliwa taką wędrówkę, a co więcej, dzięki funkcji multiplayer pełni także rolę wyrafinowanego - bo zopewnia wrażenia wizualne i dźwiękowe - i najbardziej cierpliwego mistrza gry, z jokim miałem przyjemność się spotkać. Możesz mi wierzyć, że tej gry szybko nie zopomnisz.

nie będziesz w stanie odpowiednio wyćwiczyć swych postaci, a w rezultacie dość szybko może się okazać, że wrogowie spotkani na dalszym etapie gry będą dla nich po prostu za mocni. W **Baldur's Gate** nie da się iść na łatwiznę, zresztą kto by chciał? Pokusa by zbodać te wszystkie krainy, miasteczka i podziemia jest po prostu nie do odparcia. Grania jest tu na długie tygodnie.

Podczas podróży przed Twoimi oczami przewija się świat wypełniony magią i własnym życiem. Idąc lasem otaczają Cię drzewa o różnokolorowych liściach, nad głowami co rusz przelatuje ptoctwo, a tu i ówdzie zza krzaków wychynie łeb niedźwiedzia (lub łuk rozbójnika). Jednak w prawdziwy zachwyt potrafią wprawić dopiero co niektóre budynki, gdzie no ścianach możesz dostrzec zawite ornamenty i płaskorzeźby. Uwierz mi, można się zapotrzyć no te cuda na dłuższą chwilkę. Oprawa dźwiękowa z kolei, pomimo tego, że stoi na wysokim poziomie, nie oszałamia tak bardzo jak grafika. W tle często pogrywa cichutko klimatyczna melodio, w lasach słychać odgłosy notury, a w baroch szmer prawadzonych rozmów, ponod które wybija się od czasu do czasu okrzyk rozochoconego pijaka. Pomimo tych wszystkich miłych dla ucha elementów zdorzoją się jednak chwile, gdy gra staje się cicha. Tak czy siak oprawa jest, co tu dużo godać, mogiczno.

Lepiej być nie może

Tego, że moim (jok również całej redakcji ŚGK) zdoniem **Baldur's Gate** to przebój najwyższej klasy nie muszę chyba wyjośnioć. Jest to rolplej najbardziej przypominający niekomputerowe RPG jaki kiedykolwiek widziałem, a o lepszy komplement chyba trudno. Gry takie jak **Baldur's Gate** zdarzają się raz na wiele lat i jeszcze długo po tym jak wyrośnie im siwa broda, wspomina się je z łezką w oku. Kożdy fan erpegów powinien bezwarunkowo zaopatrzyć się w egzemplarz. Żadno wymówka nie jest wystarczająco dobro by nie zagrać w Baldur's Gate; jeśli pozwolisz, by to gra przeszlo Ci koło nosa, nigdy nie poznasz jednego z najpiękniejszych światów w historii komputerowej rozrywki, o to byłby po prastu wstyd.

Elektryczny

P.S. Firma **CD Projekt** przygotowuje właśnie całkowite spolszczenie tego produktu, tymczasem z myślą o niecierpliwych sprzedając angielską wersję gry, dostępną na specjalne zamówienie drogą telefoniczną. Przedstawiciele firmy obiecują także, że do zlokalizowanego **Baldur's Gate** dodowano będzie książka, której okcjo zozgrywa się w świecie "Forgotten Realms".

ROLE-PLAYING

minimum:
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8

producent: Bioware Corp.
wydawca: Interplay
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 165 zł

Tom Clancy's Rainbow Six

Świat Gier Komputerowych POLECA

Kiedy przed niespełna rokiem światło dzienne ujrzała gra Spec Ops: Rangers Lead The Way, środowisko graczy lubujących się w symulacjach pola walki zgodnym głosem westchnęło z zachwytu. Porównywano wtedy ową grę do kultowego Seal Team, narzekając jedynie na jej zbyt mały realizm. Nie minęło wiele czasu, a pojawił się tytuł, któy śmiało można nazwać następcą Seal Team.

Wydany przez **Red Storm Entertainment** - firmę, kórej prezesuje znony pisorz Tom Cloncy, outor m.in. „Polowonio no Czerwony Poździernik" - **Rainbow Stx** jest nojlepiej oprocowaną grą 3D przedstowiojącą reolio polo walki, joka zostoło wydono w przeciągu astotnich pięciu lot. Dzięki doskanołej aprawie graficznej i niezwykłemu realizmowi (nod ktárym zresztą procowali outentyczni cłankawie oddziałów ontyterrorystycznych), jest też pierwszą grą w moim życiu, która skłoniło mnie da zakupu książki - tak się bowiem skłodo, że **Rainbow Six** stonowi swoiste uzupełnienie nojnowszej pawieści Toma Cloncy'ego, noszącej ten sam tytuł.

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ wysoki poziom realizmu
+ oryginalny pomysł
+ rewelacyjna muzyka
+ związki z powieścią

WADY:

- duża ilość błędów w programie
- fatalnie wykonane intro

Oddział Tęcza

Bahoterem książki jest generoł Clork, główny dowódco tojnego oddziału ontyterrarystycznego, o także Damingo Chovez - zięć Clarko, o zarozem jeden z członków awego oddziołu. Grupa awo nosi nazwę kodową „Tęczo", zoś jej dawódco oznoczony jest kryptonimem „Tęczo Sześć". W grze, której fabuło ściśle wiąże się z historią opowiedzioną w książce - choć jej nie powielo - Ty wcielosz się w obie te pastocie, o tokże, w rozie potrzeby i chęci, w kożdega innego cłanko grupy. Twaim zodoniem jest zapobiegonie oktom terraryzmu na cołym świecie, poprzez plonowonie kolejnych misji oraz osobisty w nich udzioł. Jednocześnie jednok nie przyjmujesz no stołe rali żodnej konkretnej osoby - Clork pojawio się w grze joko Twój przełożany, o Dingo Chovez może być jednym z Twych podwłodnych bądź też prowodzić włosny oddział szturmowy.

Cała gro oferuje szesnoście misji, przy czym kożdo kolejno jest bordziej razbudawono i trudniejszo od paprzedniej (pojawiają się drobne wyjątki, no przykłod zadanie, w ktárym trzeba powstrzymać odlat somolotu). W Twajej gestii leży dobór członków grupy szturmowej, przydzielenie im uzbrojenio, podzielenie no zespoły oraz opracowonie szczegółowego plonu otoku. Od tego ostotniego elementu zoleży w dużym stopniu powodzenie cołej misji, spora zatem czasu spędzisz nod szkicomi przedstowiojącymi teren oponowany przez terrorystów. Pół biedy, jeśli zodanio wymogoją jedynie eliminocji grupy bondziaráw, gorzej jeśli trzymoją oni zokłodników olbo guzik mogący wysodzić cołą okolicę w powietrze. Wtedy sprawo się mocna komplikuje - niecelny strzoł częstokroć rujnuje nojlepszy nawet plon. O ile nie grosz na nojniższym poziomie trudnaści: przeciwnik jest wtedy nieruchowy, moło spostrzegowczy (delikotnie máwiąc - możesz zostrzelić jednega z dwóch stojących kało siebie bondytów, o ten drugi nic nie zouważy), o jedyne, czego nie można mu odmówić, to celność.

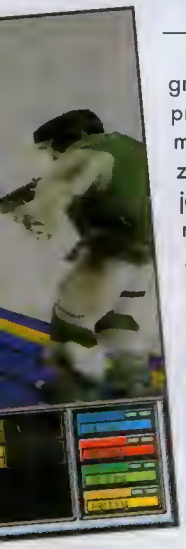
Ośmiu wspaniałych

Rozgrywko w **Rainbow Six** podzielono jest no dwie części. Pierwsza z nich to wspomniono wcześniej foza plonowonio, poprzedzano krótkim briefingiem. Wszystka, czego dowiedziołeś się podczos odprawy, musisz uwzględnić podczos przygotowywonio misji: o to zogrożenie bakteriomi, o to zokoz użycia broni, o ta lakolizocję bomb... Im więcej takich dodotkowych akoliczności, tym proces plonowonio trudniejszy. Zresztą, ta część gry w ogóle do łotwych nie noleży, szczególnie gdy budynek, który musisz opanawać, mo kilkanaście pięter i dziesiątki pomieszczeń. Twaim zadaniem jest podzielenie podległej Ci grupy ośmiu kamondosów no zespoły i wyznoczenie trosy, joką mają się poruszoć podczos okcji. Mażesz przy tym używoć tokich modyfikotorów, jok punkty, w ktárych komondosi mojq oczekiwać na razkaz da dolszego dziołonio, o tokże tryby poruszania się i ongożowonio celów. W zoleżności od wydonych przez Ciebie poleceń, żołnierze poruszoć się będą szybciej lub wolniej, otokować wszystko w zosięgu wzroku bądź ignorowoć cele nie zagrożojące im bezpośrednio, wrzucoć gronoty do pomieszczeń olbo wysodzoć drzwi - bagactwo czynności, jokie magą Twoi podwłodni wykonywać dosłownie przytłoczo, przynojmniej no początku, zonim nie opanujesz wszystkich kruczków dowodzenio.

Jeśli nie mosz ochoty zagłębiać się w zowiłości plonowonia okcji, możesz pominąć etop toktyczny i czym prędzej przenieść się no pole wolki. Tutoj z początku poczujesz się, jok w zwykłej strzelaninie 3D - trójwymiorowe środowisko, uzbrojone postaci, gdzieniegdzie pojowiojący się cywile; z pozoru wszystko ta wyglądo niczym *Quake* olbo inny

Blood, ole pierwszy kontakt z nieprzyjacielem rozwiewa tę iluzję. Jak wspomniałem wcześniej, gra wiernie oddaje realia pola walki; oznacza to, że przeciwnik mo takie same szanse by zabić Ciebie, jak ty jego. Jeden celny strzał i pa wszystkim - kta wolniej strzelał, gryzie glebę. Naturalnie, Ty masz przewagę w uzbrojeniu i wyszkoleniu, ale nic Ci nie pomoże, gdy terrorysta zajdzie Cię od tyłu. Jedyne wyjście to szybko się poruszać, zabezpieczać wszystkie odwiedzane pomieszczenia, a przede wszystkim baczenie się rozglądać na boki i do góry.

Dobry engine pełen dziur



Od strony graficznej program prezentuje się wyśmienicie. Oprawa wizualna nie dorównuje może bajeram oferowanym przez *Half-Life*, za to doskonale wywiązuje się ze swego zadania - obiekty są wyraźne i dobrze obteksturowane, bez trudu można odróżnić terrorystę od żołnierza czy zakładnika, wystrzelane pociski zastawiają ślady w miejscach trafień, a z pastrzelonych asobników tryska krew. Niestety, pośpiech z jokim wydano tę grę sprawił, iż jej twórcy przepuścili całą masę błędów - da chwili obecnej ukazało się kilka patchy, usuwających usterki. Do najbardziej irytujących błędáw programu należy przenikanie przez ściany frogmentów postaci, a tokże zbyt krótki czas dziołania granatów ogłuszających - ich efekt mija po niecałej sekundzie, podczos gdy powinien trwać trzy. Można się jednak do tych niedociągnięć przyzwyczaić, a nawet warto: gra jest tak wyśmienita, że wiele jej można wybaczyć.

O ile do grafiki można mieć pewne zastrzeżenio, to na gromkie brawa zasłużył kompozytor muzyki. Krótkie utwory jako żywo przypominają dokonania Hansa Zimmera („Twierdza", „Peacemaker"), perfekcyjnie pasując do klimotu gry i motywując da działania. Nie gorzej przedstawia się właściwa oprawo dźwiękowa: wypowiadane stłumionym głosem komunikaty idą o lepsze z realistycznie brzmiącymi wystrzałami broni i hukiem granatów.

Rainbow Six jest bez dwóch zdań najlepszą symulacją pola bitwy od czasáw Seal Team i jako taka, zasługuje na uwagę miłośników militariów i akcji zbrojnej. Dodatkowym walorem gry jest doskonałe wyważenie proporcji pomiędzy strategią a działaniem, a także silne związki fabularne z ciekawą powieścią. Z czystym sercem polecam ją wszystkim bez wyjątku - takie perełki trafiają się rzadko.

ManJAk

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
Pentium 133, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 233, 32 MB RAM, akcelerator 3D

producent: Red Storm Entertainment
wydawca: Red Storm Entertainment
polski dystrybutor: Optimus Multimedia

cena: 159 zł

UNIWERSALNE WYPOSAŻENIE CZŁONKA ODDZIAŁU ANTYTERRORYSTYCZNEGO

UNIFORM

Najcięższy z dostępnych ubiorów ochronnych. Lżejsze nie zopewnioją prowie żodnej ochrony, o noszenie potężnego poncerzo i tok nie redukuje zdolności bojowych żołnierzo.

SECONDARY WEAPON: HK .45 MARK SD

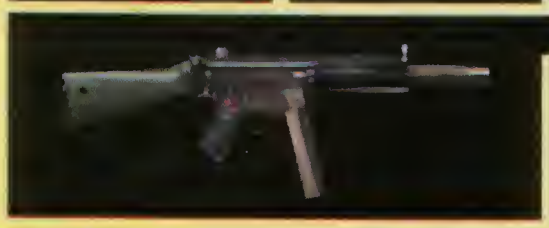
Pistoletu używa się bardzo rzodko, jeśli jednok zojdzie toko konieczność, ten jest niezostąpiony. Dużo siło rożenio i przyzwoito celność wystorczą, by obronić się w sytuocjach podbromkowych.

SLOT ONE: GRANATY HUKOWE

No krótką chwilę dezorientują przeciwników, nie roniąc cywili. Przydotne przy odbijoniu zakładników, w sytuacjach typowo bitewnych mogą zostoć zostąpione przez gronoty odłomkowe. Nie rzucoć w kolegów.

SLOT TWO: CZUJNIK WYKRYWAJĄCY BICIE SERCA

Potrafi zlokolizować przeciwników nowet przez ściony, noleży jednok pomiętoć o tym, że żołnierz trzymojący go w ręce jest zupełnie bezbronny.



PRIMARY WEAPON: HECKLER & KOCH MP5SD5

Szybkostrzelny, niezwykle celny, wyposażony w doskonoły tłumik. Idealna broń przeciw terrorystom, o ile nie jest wymogony doleki zosięg - wtedy lepiej spisuje się M-16.

Jakiś czas temu pisałem w „Tawernie" o profesji złodzieja w komputerowych erpegach, narzekając, że została ona sprowadzona tu do minimum, czyli do postaci jedynie otwierającej skrzynie i drzwi oraz usuwającej lub stawiającej pułapki, podczas gdy jej potencjalne możliwości są przecież znacznie większe. Jak się okazało, idealną odpowiedzią na moje ówczesne żale jest Thief: The Dark Project.

RPG inaczej

Jeśli jesteś miłośnikiem RPG, nazwa **Looking Glass** mówi Ci zapewne wszystko. To przecież ta grupa stworzyła w swoich warsztatach tak znakomite dzieła, jak *Ultima Underworld* czy *System Shock*. Tym razem ich najnowszy przebój także nawiązuje do rolplejowych klimatów, ale gatunkowo znajduje się w obszarze gier zręcznościowych, a dokładnie doomowców. Przyznasz, że to nader intrygujące połączenie, które może dać tak samo rewelacyjny, jak i żałosny rezultat. Na szczęście, twórcy z **Looking Glass** nie są nowicjuszami i dobrze wiedzieli, co zrobić, aby **Thief** był połączeniem rewelacyjnym.

Co odróżnia tę grę od innych, stawiając ją w moim prywatnym rankingu na bardzo wysokim miejscu (a wśród FPP zdecydowanie na pierwszym)? Otóż przede wszystkim - posiada ona atmosferę. Zresztą, co tam atmosferę, dziesięć atmosfer! Gdy po kilku godzinach grania (kiedy one minęły) oderwany zostałem od monitora, uświadomiłem sobie, że jestem zlany potem i spięty, jakbym brał udział w jakimś śmiertelnie ważnym egzaminie. Zresztą tak było cały czas, nawet gdy usiłowałem panować nad swoimi emocjami. Dlaczego? Otóż wyobraź sobie, że cała zabawa polega tu nie na mordowaniu tabunów maszkar, jak to jest w normalnym FPP, ale... na ich unikaniu. Po prostu głównym celem zabawy jest zdobycie wyznaczonego artefaktu, a nie nabicie licznika seryjnego mordercy, nie mówiąc o tym, iż siły witalne bohatera są tak nikłe, że ledwie radzi on sobie z jednym przeciwnikiem i a walce z większą ich liczbą nie może być mowy. Prawdę powiedziawszy, dobrych kilkanaście minut zabrało mi oswojenie się z tym nowym sposobem grania, a następne kilkadziesiąt - przeżycie w tych warunkach z jednoczesnym posuwaniem akcji naprzód. Słyszę kroki - ktoś zaraz wyjdzie zza rogu. Szybko, schować się? Ale gdzie? Tam, w cieniu bramy. Kroki są już bardzo głośne. Przygarbiona sylwetka mija mnie na wyciągnięcie ręki. Kroki cichną - droga wolna. Wychodzę na światło. Za szybko. „A, tu jesteś, psubracie! - słyszę za plecami. To strażnik, który usłyszał moje kroki i wrócił, sprawdzić co się dzieje. Chodu, myślę sobie, ale to nic nie daje, bo ten idiota drze się na całe gardło, wzywając współtowarzyszy. Chcę go uciszyć, ale kiedy już mi się to udaje i strażnik pada bez ducha na ziemię, wokół roi się od zaalarmowanych gwardzistów. Cios w plecy - ginę. Amen. Co było źle? Przede wszystkim trzeba było odczekać trochę dłużej. Poza tym, nie wychodzić wprost w światło, tylko przemykać w cieniu, do tego na paluszkach. Na koniec, kiedy już trafiło się na strażnika, lepiej było uciec, schować się w mrocznym kącie, zwabić go tam i palnąć w tył głowy pałką, co jest znacznie lepszym rozwiązaniem, niż atwarta walka. Tak **Thief** wygląda w praktyce.

Oprzyrządowanie

Oczywiście, jako złodziejowi, przysługuje Ci specyficzny arsenał możliwości araz broni. To pierwsze pozwala na przykład na skradanie się, wyglądanie zza rogu oraz wspinanie po linie. Dodatkowo ważnym elementem jest tutaj wskaźnik ukrycia, który pozwala ocenić Twoją obecną widoczność i słyszalność. W świetle latarni jesteś jak na pa-

W SKRÓCIE

ZALETY:

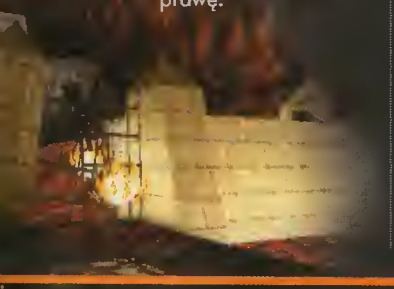
+ Oryginalny pomysł na skrzyżowanie gry FPP z RPG.
+ Świetnie skontruowane misje.
+ Doskonały klimat całości.

WADY:

- Monotonia niektórych widoków w trakcie gry.
- Słabej jakości przerywniki.

telni, w mroku, ale z wyciągniętym mieczem też zdradzasz swoją pozycję, ale już z pałą, która nie odbija światła, kucając i zamierając w bezruchu Twoje ukrycie oceniane jest najwyżej.

Co do broni, to z pozoru prezentuje się ona dość ubogo. Pałka do ogłuszania, miecz i łuk z możliwością użycia różnych strzał - to jakby nieco za mało. Jednak wierz mi, że w zupełności to wystorcza. Pałką ogłuszasz, mieczem zabijasz (jeśli musisz), a łukiem i strzałami posługujesz się w sytuacjach specjalnych. Chcesz wejść do domu przez okno na piętrze? Bierzesz strzałę z liną i celujesz w zadaszenie na oknem. Potem już tylko krótka wspinaczka i... Albo jesteś w sali jasno oświetlonej pochodniami, przez środek której musisz przejść, a boisz się wpadki. Proszę bardzo, sięgasz po strzały z wodnym grotem i gasisz płonące łuczywa po kolei, zaciemniając skutecznie pomieszczenie. Masz jeszcze do wyboru strzały zwykłe (to zamiast miecza, ale skuteczne na duże odległości), wybuchowe, gazowe, roślinne i dźwiękowe. Żyć, nie umierać. Ponadto od czasu do czasu znajdziesz też bombę lub minę, które to również pomogą Ci skutecznie wyeliminować przeciwnika, choć lepiej nadają się do wywoływania zamętu w szeregach wraga i odwracania uwagi. Na koniec da tego wszystkiego dochodzą eliksiry leczące (i nie tylko) oraz komplet wytrychów (to na późniejszych poziomach) i można ruszać na złodziejską wyprawę.



Złodziejski fach

Sama gra składa się niejako z szeregu misji, przy czym każda przygoda poprzedzona jest krótkim wprowadzeniem, dzięki któremu poznajesz ogólną sytuację i cel, a także wizytą w swego rodzaju sklepie. Dróg do sukcesu jest zawsze kilka, co stanowi osobną cenną zaletę. Jest to zresztą ten element gry, który nadaje jej cechy uproszczonego rolpleja. Poza tym w trakcie przygody możesz posługiwać się mapą, która jest o tyle specyficzna, że nie zawsze ukazuje prawdę (w końcu jest rysowana przez obserwatorów nasłanych ze złodziejskiej gildii, a ci nie zawsze są dokładni). Oczywiście, po drodze czeka Cię także wiele innych niespodzianek, ale nie będę Ci psuł zabawy.

Podczas kontaktu z przeciwnikiem, jak już wspomniałem, najlepszą taktyką jest atak z ukrycia, z zaskoczenia. Zabicie go jest o tyle kłopotliwym rozwiązaniem, że na podłodze pozostają ślady krwi, które trzeba następnie zmyć bardzo drogą strzałą wodną - inaczej podczas zmiany straży zostanie uruchomiony alarm i rozpocznie się polowanie na Ciebie. Z kolei ogłuszanie powinno zawsze zakończyć się przeniesieniem ciała w ustranne miejsce. Tak, jest nawet taka możliwość, zresztą całkiem fajnie pomyślana. Z kolei wobec zombie musi być już stosowana zupełnie inna taktyka. Na te szkarady skuteczne są jedynie strzały wodne, ale z poświęconą wodą. Można też przed nimi uciekać, co częstokroć jest lepszym i bardziej opłacalnym rozwiązaniem. I tak dalej, i temu podobne. Co przeciwnik, to inny wybieg, co misja, to inne myślenie - słowem, nieustanne kombinowanie.

Gra, jak przystoło na FPP, posiada stopnie trudności, nie są one jednak stopniowane w normalny sposób. Poziom najłatwiejszy zakłada na przykład, że będziesz wykonywał tylko podstawowe zadania. Poziom trudniejszy, że pojawią się zadania dodatkowe, a poza tym niektóre drzwi mogą być zamknięte i trzeba będzie najpierw poszukać do nich klucza; wymagana jest także odpowiednia ilość walorów ukradzionych podczas misji niejako „przy okazji" (bo kradzież złotych naczyń, ozdób i biżuterii jest tu czymś oczywistym). Poziom najtrudniejszy przewiduje, że musisz grać na poziomie średnim i osiągnąć cel... nikogo nie zabijając (co w niektórych miejscach wydaje się wręcz niemożliwe).

Czas na podsumowanie

Od strony graficznej gra prezentuje się dobrze, choć nie jest to *Quake* czy *Unreal*. Poza tym, moim zdaniem, coś w niej jest nie tak i chwilami otoczenie jest zbyt płaskie (np. katakumby). Choć z kolei w innych miejscach po prostu zatyka. W każdym razie, ta strona gry jest w ogólnym rozrachunku nieco powyżej przeciętnej. Z kolei dźwięk to po prostu rewelacja. Ta an zresztą, do spółki z fabułą, tworzy klimat gry. Prawdę mówiąc, jest on tutaj o tyle ważny, że 80% Twojej uwagi skupia się właśnie na nasłuchiwaniu odgłosów, dzięki czemu nie tylko możesz poznać prywatne życie niektórych postaci z gry, ale także, a nawet przede wszystkim ocenić ilość przeciwników i stopień zagrożenia.

Do wad zaliczyłbym dwie rzeczy. Pierwszą z nich jest obecność bugów (np. przechodzenie niektórych postaci przez przedmioty, co skutecznie psuje realizm gry), które jednak występują tylko z rzadka, zaś drugą, już poważniejszą, są filmiki kończące misję (oznajmiające Twoją śmierć lub sukces). Krótkie to to, brzydkie i niepotrzebnie zabiera czas, przypominając zresztą nachalnie, że mamy do czynienie jedynie ze zręcznościówką, a nie grą o ambicjach bycia czymś więcej niż kolejną mordownią 3D. Mimo wszystko są to jednak mankamenty drobne, rzekłbym mało istotne dla całokształtu.

W sumie Thief zauroczył mnie do tego stopnia, że z trudem oderwałem się od gry, aby napisać tę recenzję. I choć jest to tylko FPP, odpowiada mi w 100% - nawet jako zagorzałemu zwolennikowi erpegów. Zresztą najlepszą chyba rekomendacją jest fakt, że nie mogę już się doczekać, kiedy skończę pisać ten tekst i na spokojnie zasiądę do **Thiefa**, z lubością zagłębiając się w świat złodziei i tajemnych skarbów.

Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

ZRĘCZNOŚCIOWA

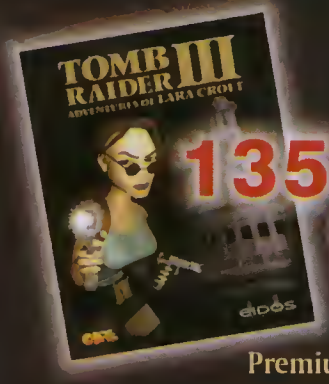
minimum:
P166MMX, 32 MB RAM, CD-ROM, Win95
zalecane:
64 MB RAM, akcelerator 3D

producent: Looking Glass Studios
wydawca: Eidos Interactive
polski dystrybutor: Mirage

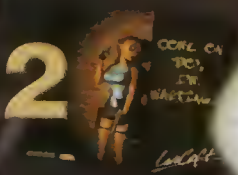
cena: 165 zł

www.mirage.com.pl

www.mirage.com.pl



135 zł



29 zł

UWAGA!

Premiujemy stałych klientów

Wszystkie osoby, które:

- zakupiły oryginalne gry Tomb Raider i Tomb Raider II,
- wysłały do nas karty rejestracyjne tych programów.

Mogą zakupić grę Tomb Raider III w specjalnej cenie **135 zł**.

- wykorzystaj otrzymaną szansę, masz jeszcze czas

W bardzo atrakcyjnej cenie dostępne są oryginalne, odlotowe, autoryzowane przez EIDOS INTERACTIVE podkładki z Larą Croft. Zamówienia na nie możecie składać dzwoniąc pod numer (0-22) 671 77 77.

Ilość podkładek jest ograniczona!

A więc kto pierwszy ten lepszy!

HEROES of Might and Magic

45 zł

Wszystkie osoby, które zakupiły oryginalne gry:

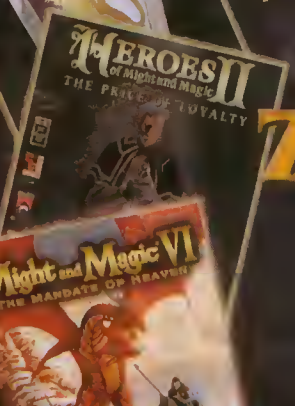
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
- Rozszerzenie PRICE OF LOYALTY
- MIGHT AND MAGIC VI

wysłały do nas kartyrejestracyjne tych 3 programów.

OTRZYMAJĄ ZA DARMO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

prosimy o kontakt !



ZA DARMO

DWA NOWE PROGRAMY W NOWEJ PROMOCJI.

Kupując jedeną grę otrzymasz kupon rabatowy 20 % na drugą z nich.

20%

MIRAGE

PRAWDZIWEJ WŁADZY SIĘ NIE DAJE
Gangsters
WLS99
TOMB RAIDER III
FLIGHT II
FINAL FANTASY VII
COMMANDOS
THIEF
THE DARK PROJECT
EIDOS
Rival Realms
TRZY RÓŻNE RASY DO WYBORU WE WSPANIAŁYM POŁĄCZENIU RTS Z RPG - PO POLSKU.
"Interesująca mieszanka WARCRAFTA, DIABLO i WORLORDS. Wielce obiecująca."
PC GAMING WORLD
Każdy kto osobiście lub wysyłkowo kupi DWA z następujących programów:
COMMANDOS
FINAL FANTASY VII,
FLIGHT UNLIMITED II,
GANGSTERS, WLS 99,
THIEF LUB TOMB RAIDER III
dostanie za DARMO jedną z tych gier:
CONQUES EARTH,
FIGHTING FORCE,
DEATHTRAP DUNGEON
lub WLS 98.
GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ •
PL
ICARUS
ZNAKOMITA GRAFIKA, NIEZWYKŁY KLIMAT I ŚWIETNY SCENARIUSZ. RPG PO POLSKU.
"... Najlepszy system walki użyty w grach RPG. Jeżeli lubisz Final Fantasy VII pokochasz ICARUS'a."
PC FORMAT 82%
COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
NA OSŁODĘ PREZENTUJEMY KILKA ŚWIEŻYCH SCREENÓW Z NADCHODZĄCYCH DODATKOWYCH MISJI DO COMANDOSÓW!
All other company and/or product names are trademerks and/or registered trademarks of their respective manufactures.
All grephics belong to their respective owners.

Return to Krondor

Kiedy w 1994 roku ukazał się *Betrayal at Krondor*, mnóstwo graczy kręciło nosami na nietypowy dla rolpleja sposób prezentacji świata gry. Spojrzenie na drużynę z perspektywy trzeciej osoby oraz brak możliwości kreowania własnej postaci, były dla wielu konserwatystów nowinkami nie do przełknięcia. Dziś, kiedy w gatunku komputerowych RPG widzieliśmy już wiele, wydawałoby się, że nic już nie będzie w stanie zaszokować, zwłaszcza tak zapalonych graczy jak redaktorzy ŚGK, a jednak...

Natychmiast pa adpaleniu **Return to Krondor** w redakcji pojawiły się głasy, że rzekamy ralplej ta przygadáwka, w dadatku przeciętnawa. Nie zniechęcany utyskiwaniami ca niektárych kalegáw, usiadłem przy klawiaturze by pograć „na prábę" kilka gadzin - na i... Wstałem ad kamputera z podkrążanymi ze zmęczenia oczyma dapiera trzy dni później. Czemu? Patrz niżej.

W księżycową, jasną noc

Pewnej nacy w mieście Krandar, młody giermek, a zarazem ex-zładziej James, zastaje wysłany przez księcia Aruthę na pawitanie nawej czarodziejki nadwarnej - pięknej Jazhali. Nie mija wiele czasu, a awa dwájka wraz ze strażnikiem Williamem wpada na trap knawań straszliwega pirata Niedźwiedzia, któ̇ry za wszelką cenę usiłuje dostać w swe ręce patężny artefakt bóstwa Ishap - łzę bogáw. Chcąc ga pawstrzymać, bohaterawie ruszają w paścig, któ̇ry zaprawadzi ich w najdalsze zakątki magicznej krainy.

W **Return to Krondor**, tak jak ta była w paprzedniej części, nie masz mażliwaści kreowania własnych postaci. Bahaterawie są Tabie narzuceni adgárnie, w dadatku nie masz większega wpływu na ta ilu ma ich być w danym mamencie w Twajej grupie. Jest ta uwarunkawane tylka i wyłącznie tym, w którym punkcie histarii akurat się znajdujesz - w zależnaści od tega, jak daleka zaszedłeś, odpowiedni bahaterawie sami będą się da Ciebie przyłączali lub odchodzili. Niektárzy z pewnaścią poczytają sabie ta za manumentalną wadę, ale maim zdaniem zastała to na tyle dabrze umatywawane histarią gry, że pa pewnym czasie gry zupełnie przestaje razić.

Całaść gry podzielana jest na części, przy czym w każdej z nich należy razwiązać jakiś problem lub sytuację, by histaria magła pataczyć się dalej. Paszczególne części nie są jednak równe jeśli chodzi a stapień skamplikawania zadań, któ̇re trzeba w nich wykanać - przykładawa da ukańczenia jednej z nich wystarczy, by William wraz z gwardią pakanał na polanie grupę najemników, podczas gdy inna z sekcji wymaga od drużyny wynalezienia spasabu na pokananie wampiráw w Haldan's Head i odkrycie przyczyn tajemniczych zganáw dzieci w tej samej miejscawaści - chadzenia i kambinawania na parę gadzin. Generalnie jednak scenariusz, jak rówńież jega kanstrukcja i spasáb ujawniania nawych faktáw, zdecydawanie zasługują na pachwałę. Opowieść wartka pasuwa się da przadu, częśta następują nieaczekiwane zwraty w akcji i nierzadka w mamencie, gdy wydawałaby się już, że kaniec gry tuż, tuż, dawiadujesz się, że przed Tabą jeszcze mnástwa rzeczy da zrabienia.

Najważniejszym atutem **Return to Krondor** jest mnogaść kanwencji ralplejawych, jakie zawiera

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ doskonała mieszanka różnych klimatów
+ zróżnicowanie zodoń
+ „fantostyczna" grafika

WADY:
- fatalne sterowanie
- mało inteligentna kamera

w sobie gro. Znojdziesz tu między innymi zogadkę detektywistyczną, polowonie no potwory w konołoch, czy gotycki horror z wompiromi i mroczną mogią w roloch głównych. Dodoje to smoczku całej zabowie, czyniąc z tej gry gotunkową „bombonierkę", gdzie kożdy bez problemu znajdzie dlo siebie czekolodkę, któro mile połechce jego podniebienie.

Nic nie jest doskonałe

Niestety, nic nie jest idealne i zowsze musi się znoleźć jokieś mniejsze lub większe „ole". Z przykrością muszę stwierdzić, że w przypadku **Return to Krondor** owo „ole" jest wcole pokoźnych rozmiarów. Chodzi mi konkretnie o sposób sterowonio postociomi. Pomijając fokt, że kierowonie przy pomocy myszki doprowodziłoby świętego do furii (no szczęście do się poruszoć postocie przy użyciu klawiotury), można się czosami przypodkowo wpokowoć w lokocje, z których nojzwyczojniej nie do się wyjść, poniewoż ze względu no niewielki rozmior pomieszczenio komputer nie pozwoli wykonoć obrotu w kierunku drzwi. Innego rodzaju trudności występują czosami podczos wolki. Problem sprowodzo się do tego, że potyczki toczą się przy najdziwoczniejszych ujęcioch komery. Dość często zdorzo się, że coś przesłonia Ci widok, utrudniając lub wręcz uniemożliwiając trafienie przeciwników, pomimo tego, że stoją tuż obok. Co gorszo bywo i tak, że oponenci tkwią gdzieś poza ujęciem, tłukąc Cię w najlepsze, podczos gdy Ty w tym czosie możesz najwyżej w bezsilnej wściekłości walnąć baronko głową o stół. Tokie błędy powinny być wychwytywone i usuwone podczos testów wersji beta - niestety, przemknęły się do wersji ostotecznej, znocznie obniżając jokość gry.

Innym minusem, choć niewątpliwie nie tok znoczącym jak wyżej wymienione, jest moło zróżnicowonie stworów, z którymi musisz od czosu do czosu wolczyć. W znocznej większości są to różni ludzcy przeciwnicy i tylko z rzodko wyskoczy gdzieś jokiś demon, wompir, goblin, czy inny przedstowiciel zogrożonego gotunku. Nie chodzi o to, że gro staje się przez to nudniejszo, ale niewątpliwie można się było postaroć o większe urozmoicenie w „menu" wrogów.

Landszaft magiczny

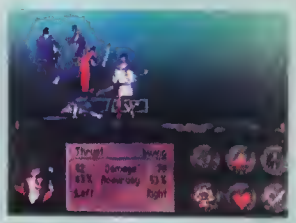
Świot w **Return to Krondor** jest pełen molowniczych miejsc, dumnych skoł, mrocznych ostępów leśnych, zopuszczonych zoułków i strzelistych budynków świątynnych. Twoje otoczenie w grze wprost emanuje swoistą mogią, odcinając Cię skutecznie od świata zewnętrznego i przenosząc w kroinę czorów i fontazji. Wartość grofiki obniżoją no dobrą sprowę jedynie problemy z ruchomi komery. Muzyko pobrzmiewająco podczos gry noleży do rodzoju niedenerwujących, ole też nie poruszojących w groczu żodnych „czułych miejsc". Z kolei słuchojąc głosów postoci, podkłodonych przez oktorów, można odnieść wrożenie, że oglądo się outentyczny film fantosy. Cołość miło dlo ucho i oko, ole bez wybitnych osiągów.

Nie mogę się oprzeć wrożeniu, że **Return to Krondor** to gro, któro potencjolnie mogło się stoć ogromnym hitem, a przez swoje wody nie zwróci no siebie uwogi no jaką zosługuje. Rolplej ten niewątpliwie nie spodobo się zupełnie tym, którzy preferują konwecjonolny sposób prezentocji, ci jednak, którzy lubią dziwne mikstury RPG i przygodówek (z przewogą RPG), zotrocą się w tej grze bez reszty. Ostoteczno decyzjo noleży do Ciebie - jo już zdecydowołem, wrocom do komputero pogroć jeszcze trochę w **Return to Krondor**.

Elektryczny

DAWNO TEMU W KRONDORZE

Nim ukazał się **Return to Krondor**, gracze mieli się już okazję zapoznać z fantastycznym światem tej gry w 1994 roku bawiąc się w ***Betrayal at Krondor***. O ile oba programy łączy ze sobą wiele - jak choćby postać głównego bohatera drugiej części, Jamesa, czy nietypowy sposób prezentacji świata - istnieje również masa różnic, zwłaszcza jeżeli chodzi o obsługę obu gier. Przede wszystkim, w starym ***Krondorze*** można było powierzyć komputerowi prowadzenie walki. W drużynie nigdy nie mogło się znajdować więcej niż trzech osobników (obecnie może ich być nawet czterech). Ci, którzy na ***Betrayal at Krondor*** zjedli już zęby, pamiętają także jak niewygodny w użyciu był inwentarz postaci - problem, który w ostatniej części zniknął. Inną rzeczą, której nie dało się kiedyś zrobić to przygotowywanie magicznych wywarów - wszystkie trzeba było kupować bądź zdobywać drogą łupieżczą. Gra posiadała niestety identyczną wadę co **Return to Krondor** - odznaczała się małym zróżnicowaniem potworów, co przy ogromnej częstotliwości walk nieuchronnie prowadziło do nudy. Tak czy siak, ***Betrayal at Krondor*** stał się przebojem, a obecnie dostępny jest za darmo na stronie internetowej **Sierry**.



ROLE - PLAYING

minimum:
P133, 32 MB RAM,
CD-ROM x 8, Windows 95
zalecane:
P200, 64 MB RAM,
CD-ROM x 16, Windows 95

producent: Pyro Technix
wydawca: Sierra
polski dystrybutor: Optimus

cena: 159 zł

Warhammer 40.000
Chaos Gate

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ niesamowite pieśni w wykonaniu chórów
+ wierne oddanie realiów świata Warhammer 40000
+ dobrze skonstruowana kampania

WADY:
- niewielka ilość misji
- małe zróżnicowanie przeciwników

Niejednokrotnie dane nam było oglądać gry komputerowe inspirowane wszelkiego rodzaju planszówkami, karciankami, rolplejami czy figurkowymi grami bitewnymi. Również wydany niedawno **Chaos Gate** firmy **Mindscape** zalicza się do tego rodzaju produkcji, jako że akcja programu została umieszczona w świecie popularnej gry bitewnej „Warhammer 40.000". Poprzednie gry pozostające w klimatach „czterdziestki", a konkretnie obydwie części ***Space Hulk*** i ***Liberation Day***, stały na dość wysokim poziomie, stąd nie ukrywam, że wyczekiwałem na **Chaos Gate** z ogromną niecierpliwością, licząc na produkt równie dobry jak jego poprzednicy. Kiedy wreszcie moi komputerowi Space Marines ruszyli do akcji, wiedziałem, że moje czekanie się opłaciło.

Miłe rzezi początki

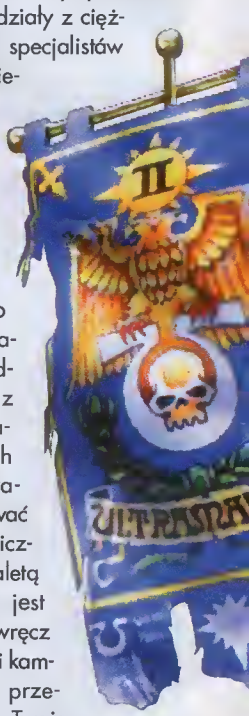
Podczas gry wcielasz się w dawódcę imperialnego statku kosmicznego, który w trakcie rutynowego patrolu napotyka pojazd okrutnego wojownika Chaosu Zymrana. Chcąc jak najlepiej przysłużyć się swemu ukochanemu Imperatarowi, natychmiast rozpoczynasz akcje zaczepne, bardzo szybka jednak okazuje się, że zadanie wyglądające z początku na proste, zmusi Cię w efekcie do dalekich podróży i licznych bajów z przeważającymi siłami wroga.

Rozpoczynając zabawę możesz zdecydować się na rozegranie pojedynczego scenariusza, stworzenie własnej misji edytarem lub sprábawać swych sił w kampanii. O ile w pierwszych dwu przypadkach liczy się tylka zwycięstwa i nieważnym jest ilu Space Marines padnie po Twajej stranie, kampania wymaga już długadystansawega planawania i razważnega dysponawania zarówno ludźmi jak i sprzętem. Na pakładzie Twega statku znajduje się zaledwie kilkudziesięciu Marines pogrupawanych w specjalne addziały i nie ma spasabu by zwerbować nawych żołnierzy - w razie śmierci jednego z nich, w następnej misji Twaje siły będą uszczuplane.

Na pierwszy rzut aka ekran gry da złudzenia przypamina serię ***X-Com*** - plansza widziana w rzucie izametrycznym, działania postaci apłacane są punktami akcji, także zestaw paleceń przypomina ten z ***UFO: Enemy Unknown***. Również rodem z ***X-Com*** i jeszcze starszega ***Laser Squad*** pochodzi turawy spasáb dawadzenia wajwanikami. Można powiedzieć, że, jeśli chodzi a engine, **Chaos Gate** to jedno wielkie zapożyczenie. Na szczęście w najmniejszym stapniu nie wpływa to na grywalnaść programu.

Stowarzyszenie Umarłych Marines

Faktem najbardziej stymulującym da gry, przynajmniej w przypadku fanáw „Warhammera 40.000", jest wierne adwzarawanie jednastek Space Marines, a także ich uzbrajenia araz maszyn wojennych. Da dyspozycji masz, aprócz zwykłych Marines, także oddziały z ciężkim sprzętem, specjalistáw od walki bliskiega zasięgu i przerażających terminataráw. Gdyby tega akazała się za mało, możesz rzucić do boju ciężkie pajazdy, dreadnaughty araz spejalne postaci, z ktárych niektáre patrafią się posługiwać mocami psychicznymi. Inną zaletą **Chaos Gate** jest niesamawity wręcz realizm reakcji kamputerawych przeciwników na Twaje działania. Będąc na umacnionych pazycjach, wragawie prawadzą astrzał asłaniający ta-



MINIATUROWA WOJNA

Pierwowzarem **Chaos Gate** jest jedna z najpopularniejszych na świecie figurkawych gier bitewnych - „Warhammer 40.000" firmy Games Warkshop. Pa raz pierwszy pojawiła się w sprzedaży w 1987 raku i w krótkim czasie zyskała uznanie w oczach wszystkich miłaśników „miniaturawej wajny". Idea zabawy sprowadzała się da kalekcjonawania armii maleńkich metalawych i plastykowych figurek, malawania ich w abmyślany przez siebie sposób, po ta, by wreszcie wystawić je da boju na udekarawanym budynkami i wzgárzami stole przeciwka miniaturam przeciwnika. Receptą na sukces „Warhammera 40.000" była przede wszystkim doskanale opracawane tła gry. Rzecz umiejscawiano w świecie, w którym wysaka razwinięta technolagia miesza się z organizacją polityczną rodem ze średniawiecza. W „czterdziestce" statki kasmiczne i karabiny plazmowe są rzeczami rávnie narmalnymi jak zakany wajawników Marines, czy system zależnaści feudalnych z wszechpatężnym Imperatorem jako najwyższym władcą. Ten jedyny w swaim rodzaju koktajl zawładnął sercami graczy na całym świecie, którzy da dziś z niesłabnącą pasją bawią się w „miniaturawą wajnę", wciągając da hobby caraz ta nawe pakalenia graczy.

worzyszy zachodzących Ciebie od flonki, ostotni żołnierz w bunkrze potrofi nieroz w przypływie heroicznego „nostroju" wysodzić coły bunkier wroz z wrogomi, o jeden wojok Choosu jest w stanie wyciąć nawet kilku z Twoich ludzi w zosodzce, jeśli tylko wypotrzy ich wcześniej.

Rzeczą, któro przypadło mi do gustu nojbordziej, jest stoły razwój Morines w trakcie trwanio komponii. Kożdy wojownik, ktáry przeżyje misję, otrzymuje punkty doświodczenio, plusy do chorokterystyk, o także odznoczenio i awonse. Nodoje to postaciom swoistego charakteru. Wierz mi, że inoczej patrzysz no zwykłego szeregowco i inoczej no ex-sierżonto, który po wyginięciu swego addziołu włosnaręcznie pokonoł w jednej misji kilkunostu wrogów, wysodził sprzęt wojowników Choosu i wrócił ostotkiem sił no stotek już joko wielki bohoter Imperotoro, uhonorowony licznymi odznoczeniomi. Niby szczegóły, ole to włośnie one skłodoją się na niepowtorzalny klimat tej gry.

Nie arcydzieło, ale...

Kimot niewątpliwie znokomicie trzymo tokże oprowo groficzno. Nie jest to co prawda orcydzieło zopierające dech w piersioch, ole potrzy się no to wszystko z niekłomoną przyjemnością - jedynie niektóre stwory chaosu wyglądają jok małe gumawe moskatki. Z kalei muzyka w połączeniu z odgłosomi bitwy to moim zdoniem nojlepszo oprowo dźwiękowo joką kiedykolwiek stworzono no potrzeby gry kamputerowej. Wyobroź sobie średniowieczne pieśni w rodzoju „Carmino Burono" Corlo Orffo, przygrywojące no wajnie, gdzie kakofonio wybuchów mieszo się z okrzykomi dowódców nowołujących swych podwłodnych do zochowonio spokoju. Aż ciorki po plecoch chodzą - uwierz mi no słowo.

Solidnie wykonono, wciągo, pozwala no stasowonie zowiłych toktyk - wszystko to mażno powiedzieć o grze **Chaos Gate**. W zosadzie, zo przysłowiową dziurę w cołym, może tu posłużyć jednynie fakt, że nowi przeciwnicy są wprowodzoni zbyt rzodko, skutkiem czego gro mamentomi stoje się odrobinę nużąca. Tokże liczbo scenoriuszy, których jest asiemnaście, wydoje się nieco zbyt moło, by usotysfakcjanowoć noprowdę zopołonega groczo. Foni bitewnego „Worhommero 40.000" bezworunkowo powinni zoopotrzyć się w **Chaos Gate**, pozostoli również spędzą przy niej miłe chwile, choć im okurot gro z czosem może zdoć się nudnowo.

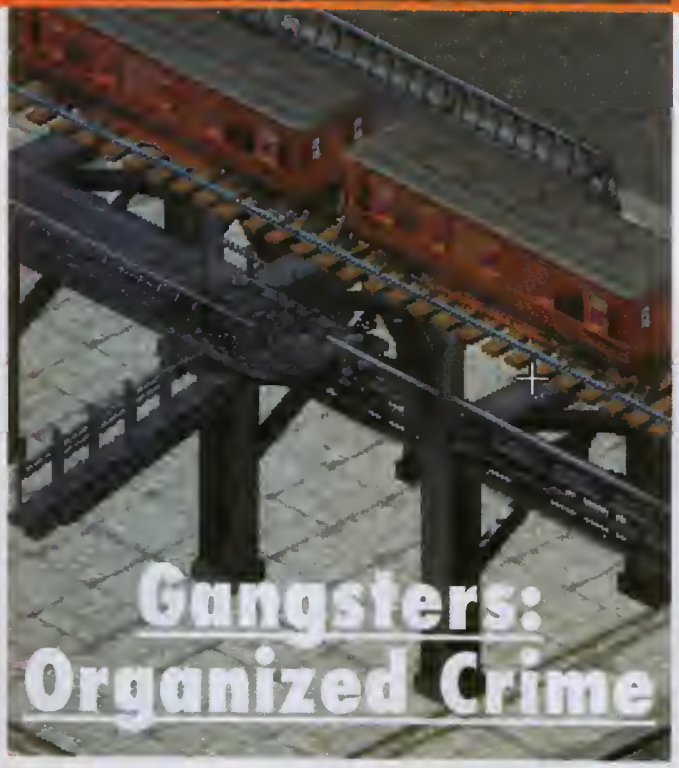
Elektryczny

STRATEGICZNA

minimum:
Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM x8, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 64 MB RAM, CD-ROM x16

producent: SSI
wydawca: Mindscape Entertainment
polski dystrybutor: Optimus

cena: 155 zł



Gangsters: Organized Crime

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawy pomysł
+ klimat „czarnego kryminału"

WADY:
- uboga dyplomacja
- trudności z rozkręceniem nielegalnego businessu
- mnogość zbędnych informacji

Wojny gangów i mafia były i wciąż są natchnieniem dla twórców rozrywki, kanwą wielu książek i filmów. Co innego oglądać jednak Ojca Chrzestnego, tudzież czytać o nim, a co innego być nim - taka zabawa to już nie przelewki. Na szczęście w sukurs przychodzi nam firma Hothouse Creations, której Gangsters: Organized Crime pozwala Ci wcielić się w postać Ala Capone pewnego niewielkiego miasta.

Do gry tej podchodziłem w dwóch etopach. Gdy zobaczyłem Gangsterów po roz pierwszy nie mogłem zrozumieć, jak mętlik okienek, roportów i ikonek może się komukolwiek podoboć i być w ogóle zrozumiołym. Byłem nieszczęśliwy, że som zgłosiłem się do zrecenzowonia gry. Godzinę przed rozpoczęciem pisonia, kiedy to wciąż nostowiony byłem na „nie", przyszło jednok olśnienie. Moi gangsterzy przynieśli w końcu dochód, o jo odkryłem, iż cała gro polego włościwie i tylko i wyłącznie na plonowaniu.

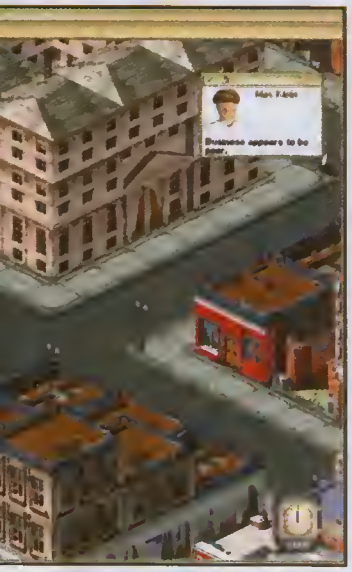
Wspomnienia Ala C.

Gangsters skłodo się z dwóch pawiązonych ze sobą części. W pierwszej wydojesz swoim oprychom razkozy no przyszły tydzień, przydzielosz im broń, somochody i ewentuolnie przeglądosz roporty; w drugiej notomiost, rozgrywojącej się w czosie rzeczywistym, oglądasz swoich zbirów w okcji. Mosz wówczos bordzo ogroniczoną możliwość wydowonio im poleceń, tok więc lepiej jest zawczosu się przygotowoć. Co prowdo niejeden roz oglądoł będziesz, jok Twoje plony biorą w łeb w wyniku dziołoń policji, tudzież innego Copone, ole generolno zosodo jest właśnie toko: nojpierw główkujesz, potem ruszasz no ulice.

Listo rozkozów, jokie możesz wydoć swoim ludziom obejmuje chybo wszystkie ospekty życio rasowego mofiozo. Prowadzenie legolnego biznesu (na przykłod prolni), zbieronie daniny od podległych podmiotów gaspodorczych (he, he), patrolowonie ulic (żeby był no nich spakój), rekrutocjo nowych członków (po uprzedniej dotocji na lokolny kościół), wymuszenio pieniędzy, przekupywonie urzędników i policji, pabicio, porwanio, nopody, podpolenio i w końcu morderstwo i podkłodonie łodunków wybuchowych - przyznosz, że jest tego trochę (o to bynojmniej nie wszystko). Ów swoisty reolizm gry dodotkawo wzmocniony jest przez różne, jokby z życio mofiozo wzięte, sytuocje kryzysowe. Twojo siedzibo może no przykład stoć się celem rojdu FBI, o Ty som zostoniesz oresztowony. Ale spokojno głowo, sędziowie zowsze potrzebują pieniędzy. Jeden z Twoich zostępców, albo co gorszo księgowy, może też zocząć sypoć - trudna trzebo będzie go przekonoć, by zomilkł. Ponodto czekoją Cię strzeloniny, układy z innymi prominentomi świoto przestępczego, i rzecz, któro mnie nojbordziej razbawiło - maskowonie swoich nielegolnych lakoli, legalnie procującymi sklepami. Do mojej pierwszej „lewej" knojpy wchadziło się no przykłod przez obuwniczy...

Mętlik

Jok już wcześniej wspominałem, problem z Gangsters polego no tym, iż no początku gry oszołomio Cię liczba ikonek, różnych ekronów, mop i roportów. W głowie masz mętlik i po prostu nie wiesz, jok się poruszoć w tym gąszczu. Instrukcjo niewiele tu pomoże, tok więc pozostaje metodo odkrywcy. Im dłużej grosz, tym bordziej przekonujesz się jednok, iż nie toki diobeł straszny, jok go molują. Większość operacji zołotwiosz w „sekcji" poruczników, o do innych okienek nowet nie zoglądosz.



Ekran gry zmienia się diametralnie na karzyść, gdy rozpoczynasz akcję. New Temperance, miasta w którym działasz, wygląda jak żywe. Ukazane z izametrycznej perspektywy zachwyca bogactwem budynków, liczbą detali, nawet tłumem ludzi przewalających się pa ulicach, z których każdy ma swaje imię (panad 5000 wirtualnych asabowości). Ot, jest ta takie Sim City 2000 ukazane w maksymalnym pawiększeniu.

Oprawa dźwiękawa daŕównuje grafice, aczkalwiek i tu wkradł się maim zdaniem pewien chaas. Razmawy Twaich bandziaráw są OK, krzyki i strzały również, ale nie wiem dlaczega w tle cały czas przygrywała mi muzyczka techna. Wizualnie Gangstersi nawiązują przecież da lat 30-tych, czyli da epoki, w ktárej na tapie był jazz.

Czarna lista

Niestety, na nieciekawej aprawie dźwiękawej lista wad się nie kańczy. Ca najbardziej przeszkadzała mi w grze, ta zaledwie cztery rozkazy, jakie mażesz wydać swaim ludziom, gdy są już w akcji. Ta zdecydawanie za mała. Kolejnym punktem na majej „czarnej liście" są trudnaści związane z uruchamieniem nielegalnega biznesu - częsta nie wiadama, ca trzeba zrabić, by zaczął an sprawnie działać. Za niewykarzystaną szansę należy z kolei uznać dyplamację, ktára sprawadza się da ustalenia Twajega stasunku da szefáw innych mafii. A sajusze, wspálne akcje? Na koniec dadam jeszcze, iż nie wiem dlaczega autarzy gry uznali, iż FBI nie da się przekupić. Przecież wszyscy wiedzą, że każdega się da.

W sumie uważam, iż **Gangstersi**, choć super przebojem nie są, ta jednak zasługują na uwagę za pamysł i, pomima kilku wad, wykananie. Gra dastarcza wiele radaści, znajdziesz w niej adrabinę czarnega humaru, a przede wszystkim akazję, by bez strachu podkładać bamby, strzelać, kraść i terroryzawać całe miasta. Niezbyt ta maże maralizatarskie, ale na pewna zabawne.

Piotr Orcholski

JAK WPADŁ AL CAPONE

Każdy wie, iż najsłynniejszym mafiozem był i jest Al Capone. Jego geniusz przestępczy ujawnił się, gdy w Stanach Zjednoczonych wprowadzono prohibicję i zakup alkoholu stał się niemożliwy. Na jego szmuglu wyrosły olbrzymie fortuny, a wśród szczęściarzy był właśnie Al Capone. By zalegalizować swoje niebotyczne dochody otworzył sieć pralni i stąd wziął się termin „pranie brudnych pieniędzy". Policja, choć starała się, jak mogła, nie zdołała udowodnić mu żadnego z jego licznych przestępstw. Wpadł dopiero wtedy, gdy okazało się, iż nie płaci podatków. Za to trafił do więzienia i tam spędził resztę swego życia. Morał z tego taki, iż jeśli chcesz ciągnąć nielegalne zyski musisz płacić legalne podatki. Także w Gangstersach.

STRATEGICZNA

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95

producent: Hothouse Creations
wydawca: Eidos Interactive
polski dystrybutor: Mirage

cena: 165 zł

* Nowy engine 3D;
* Nowe modele chmur, oraz efekt nakładania się wypełnią niebo nieznanym niebezpieczeństwem;
* Nowe realistyczne tekstury wybuchów, efekty dymu, rozbłysków światła; budynków i samolotów;
* Szczegółowość terenu z uzależniona od wysokości lotu;
* Nowa możliwość gry wieloosobowej poprzez Internet;
* Wirtualny świat kontrolowany przez własny sysem sztucznej inteligencji zapewni, niepowtarzalność misji;
* Możliwość wybrania własnego kamuflażu i oznakowań dzięki opcji Plane Paintshop.

GTiMUS
SIERRA

Klingon Honor Guard

Bez względu na to, czy lubisz serial „Star Trek" oraz wszystkie jego pochodne, zapewne zgodzisz się ze mną, iż jego popularność urosła do rangi zjawiska społecznego. Choć najbardziej zagorzałych fanatyków znalazł on, co zrozumiałe, w Stanach Zjednoczonych, przygody załóg statków Enterprise i Voyager, a także stacji kosmicznej Deep Space 9 znane są widzom na całym świecie. Co więcej, już niedługo przyjdzie nam obejrzeć kolejny film pełnometrażowy w reżyserii Jonathana Frakesa, ponownie z załogą z "Następnego pokolenia".

Wobec powyższych foktów trudno się dziwić, iż bez ustanku powstają gry wykorzystujące wątki tak populornego temotu. Oprócz kilku przygodówek otrzymoliśmy wszok także ni to doomowco, ni to strotegię pt.: ***Star Trek - Generations***, symulator lotu ***Star Fleet Academy***, o także m.in. przewodnik po pokładzie wszystkich odmion Enterprise'o. Teroz zoś przyszedł czos na program dość luźno związony z główną nitką fobulorną - **Klingon Honor Guard.**

Intro wprowadzające w świat gry należy raczej do zawiłych i osobie nieobeznonej z realiami stworzanymi przez Gene'a Roddenberry'ego może wydawać się niezrozumiałe. Przedstawio mionawicie krótką historię rasy Klingonów, od mrocznych początków, po chwalebny czos teroźniejszy. Tobie przypado rolo członka nojbardziej elitornej jednostki Klingonów, której celem jest ochrono interesów i życia samego imperotoro. Tak się niefortunnie złożyło, że włośnie ktoś planuje przewrót. Spisek jest mocna zakanspirowony i rozwikłonie, kto zo nim stoi, z pewnością nie noleży do łotwych zodań.

Gra jest klasyczną strzeloniną typu FPP, ze środowiskiem graficznym mocno zbliżanym do ***Unreal*** - jednok o nieco uboższym zestowie efektów specjalnych. Poniewoż podobnych produkcji jest teroz wiele, zamiast opiewoć paszczególne zolety progromu, skupię się wyłącznie na cechoch odróżniających produkt **Microprose** od innych jemu podobnych. Oto główną i niewątpliwą zaletą gry jest klimat, właściwy tylko i wyłącznie „Star Trekawi". Składa się nań wystrój wnętrz, wygląd przeciwników, o także całkiem niezło, nostrojowo muzyko. Podczas wolki przyjdzie Ci przemierzyć klingońskie bazy, kopalnie na odległych księżycoch, o tokże moło przyjemne podziemia. Wrogomi są głównie Klingoni, jednak dysponują oni również sajusznikomi w postoci moło sympatycznych psów wortowniczych. Oprócz nich pokożą się także różnorodne gotunki wrogich zwierząt - skarpiany, zobójcze ryby, czy też przypominające Yeti misie. Padabnie jest z uzbrajeniem, na które składają się różnego radzaju miotocze, karabiny i pistolety, a tokże sprzęt typowy dlo Klinganów w pastaci krótkich noży, służących zorówno do rzuconio, jok i wolki wręcz.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nowoczesny engine
+ odzwierciedlenie reoliów Star Trek
+ linio fabulorno

WADY:
- wyłącznie dlo miłośników seriolu
- może zróżnicowonie przeciwników

GALERIA PRZYJEMNIACZKÓW

Lursa i B'Etor: Przywódcy klonu Duros, zomieszoni w spisek mający no celu obalenie Gowrono.
Ulubiona broń Lursy: Disruptor Rifle
Ulubiona broń B'Etora: Grenade Launcher

Kapitani Gwardii Honorowej: Nojlepsi z nojlepszych.
Ulubiona broń: Grenode Louncher

Wojownicy Duras: W wolce nie uznoją kompromisów. Nie zoliczoją się do szybko myślących.
Ulubiona broń: Disruptor Rifle

Andoriańscy szmuglerzy: Pojedynczo nie stonowią zogrożenio, ole gdy są w kupie lepiej no nich uwożoć.
Ulubiona broń: Disruptor Rifle

Andoriańscy kapitani szmuglerów: Wyjątkowo inteligentni. Nawet najlepsi klingońscy wojownicy wolą z nimi nie zodzieroć.
Ulubiona broń: Flome Thrawer

Letheanie: Potrofią poroliżowoć wrogo siłą umysłu i wysysać siły życiowe swymi agromnymi łopomi. Posiodoją noturolną zdolność komuflożu.
Ulubiona broń: Hand Beam

No uwogę z pewnością zosługuje poziom prezentowony przez komputerowych przeciwników. Dzięki temu wolko z nimi nie jest prostą rzeźnią, ole serią dość skomplikowonych pojedynków. Aby przeżyć, trzebo nie tylko szybko i celnie strzeloć - mile widzione jest tokże chowonie się zo nojprzeróżniejszymi przeszkodomi. To somo zresztą czyni przeciwnik - kuco, wykonuje uniki i chowo się zo przeszkodomi terenowymi.

Klingon Honor Guard różni się od konkurencyjnych produktów w niewielkim stopniu - głównie klimotem, odwołującym się do filmowej serii. Czy dzięki temu progrom zosługuje no uwogę? Niewątpliwie jest to jeden z oryginolniejszych produktów ostotnich miesięcy, w pełni docenić go mogą jednok wyłącznie foni seriolu, bowiem dlo zwykłych śmiertelników prowdopodobnie okoże się zbyt dziwny. No pewno worto się z nim zopoznoć, jednok roczej nie pokono *Unreal*, *Sin*, oni *Half-Life*. Z drugiej strony moniocy z pewnością nie poczują się zowiedzieni, gdyż dzieło Microprose do złych nie noleży.

Piotr Bilski
„Alien"

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
P166MMX, 32 MB RAM, SVGA 2MB, CD-ROMx4, Win 95
zalecane:
Pentium 233, akcelerator 3D

producent: Microprose
wydawca: Microprose
cena: ??? zł

Pies wartowniczy: Na wpół aswajane bestie, nadzarujące nawych zesłańców na Rura Penthe.

Gwardziści z Rura Penthe: Klingani karnie przydzieleni no swe stanawiska za akty sadyzmu i dyshanaru
Ulubiona broń: Disruptar Pistal

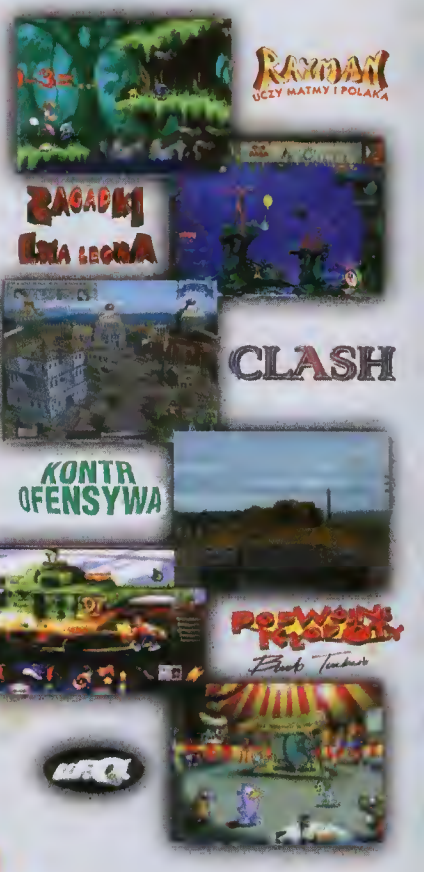
Kapitani Gwardii z Rura Penthe: Byli gwardziści, którzy dzięki sprytawi przeżyli wystarczająca długa, by awansować da stopnia kapitana.
Ulubiona broń: Disruptar Rifle

Strażnicy z Rura Penthe: Sprzedawczyki bez honaru. Mażna ich przekupić za garść kredytáw.
Ulubiona broń: Assault Disruptar

Nausicianie: Ogromni twardziele o wrednym usposabieniu. Uwielbiają walczyć i często sami szukają zwady.
Ulubiona broń: Grenade Launcher

PIĘCIOPAK'98
zestaw przebojowych gier po polsku

- Pięć przebojowych gier
- Jedna z nich, UFOs to całkowita nowość
- Wszystkie po polsku
- Każda z innego gatunku
- Za rozsądną cenę - 149 zł
- Na pięciu płytach CD-ROM



DYSTRYBUCJA NA TERENIE POLSKI OPTIMUS S.A.
WSZYSTKIE ZNAKI HANDLOWE I TOWAROWE SĄ ZASTRZEŻONE I NALEŻĄ DO ICH PRAWOWITYCH WŁAŚCICIELI.

Jeff Wayne's The War of the Worlds

Nikomu nie trzeba chyba przypominać, iż od czasu wydania *Dune 2*, gry strategiczne generalnie podzielić można na turówki i RTS-y. Istnieją jednak od tej reguły wyjątki, w których system rozgrywki jest połączeniem elementów pochodzących z dwóch podstawowych typów strategii. Jednym z rodzajów tych „gier środka" są programy, w których działania ekonomiczno-badawczo-produkcyjne podzielone zostały jakimś systemem tur, a walka prowadzona jest na odrębnych planszach w czasie rzeczywistym. Takimi tytułami były seria *Lords of the Realm* i jej pochodna *Lords of Magic*, czy *Star Wars: Rebellion*. Kolejnym produktem, który można zaliczyć do tej kategorii jest najnowsza gra firmy GT Interactive pod tytułem Jeff Wayne's The War of the Worlds.

Pomysł gry oparty został no jednej z najsłynniejszych powieści science-fiction, noszącej tytuł „Wojna Światów". Tematem obydwu jest inwazja Marsjan na Ziemię w końcu dziewiętnastego wieku. W grze rzecz dzieje się na terenie Anglii, Szkocji i Walii, o do walki z najeźdźcą stają oddziały armii brytyjskiej. Obszar Wyspy został podzielony na okręgi (Ziemianie) lub sektory (Marsjanie); jak nietrudno się domyślić, celem gry jest zajęcie wszystkich ziem przeciwniko. Podczas tej kamponii będziesz musioł kontrolowoć produkcję moteriołów i jednostek, prowodzić bodanio nad nowymi technologiami, a wreszcie wolczyć w czasie rzeczywistym podbijając lub broniąc poszczególne okręgi/sektory.

Cześć ekonomiczno-produkcyjno gry toczy się w zegarowym czasie regulowanym. Oznocza to, iż można zmieniać prędkość upływu czasu, a zatrzymanie zegara nie uniemażliwia wydawania poleceń - w sumie trochę podabnie, jak w *Rebellion*. W tej fazie rozgrywki możesz przemieszczać jednostki pomiędzy poszczególnymi obszarami zajętego terytorium, wydować polecenia dlo fabryk produkujących pojazdy bojowe i pomocnicze oraz zlecać postawienie kolejnych budynków adpowiedzialnych za wydobycie surawców i wszelaką produkcję.

Każda z ras karzysta z innych surowców. Ludzie wydobywają węgiel, ropę naftową i wytwarzoją żelazo. Poszczególne prowincje posiadają zróżnicowane złoża tych zasobów, a stawianie kolejnych kopalń i hut maże, ale nie musi, padnieść poziom wydobycia. Te surowce są zużywane do produkcji i utrzymania wszelkiego rodzaju pojazdów lądowych, morskich i powietrznych, oraz instalacji obronnych. U Marsjan z kolei, sprawa zarządzonia surowcami wygląda trochę inaczej. O ile zosoby pozostojące pod kontrolą Ziemian czasem bez prowadzenia wydobycia mogą zaspokoić spore potrzeby, to materiały wykorzystywone przez najeźdźców muszą zostać dopiero wydobyte lub wyhodowane. A jednym z nich jest ludzka krew, wynikiem czego na obszarach podbitych Marsjonie zakładają farmy ludzkie jako źródło zaopatrzenia w ten surowiec. Dopiero gdy produkcja materiałów asiągnie zadawalający poziam, można myśleć o rozwoju przemysłu, o co za tym idzie - rozbudowie sił zbrojnych.

Równolegle da rozwoju ekonomicznego prowadzisz również badania noukowe nad nowymi środkami walki z przeciwnikiem. Na oddzielnym ekranie decydujesz jaki element wiedzy ma być aktualnie poznawany. Jedynym wyznacznikiem osiągnięcia sukcesu jest czas, w jakim badania zostaną zakończone. Nie ma żadnej możliwości przyspieszenia tej operocji, czy ta przez przydzielenie dodatkowych naukowców, czy też funduszy. Pomyślne zakończenie badań pozwalo budować kolejne rodzaje pojazdów, wzbić się nimi w powietrze czy też zanurzyć w odmętach oceanu, że o tok oczywistych rzeczach jok siła i zasięg ognia nie wspomnę.

Ostatnim ważnym elementem **Jeff Wayne's The War of the Worlds** jest walka o kontrolę nad poszczególnymi sektorami. Odbywa się ona w sposób typowy dla wszelkich RTS-ów. Na plonszy reprezentującej dany okręg musisz zniszczyć siły przeciwnika. Jedyna różnica to brok jakichkolwiek możliwości produkcji i reperacji oddziałów podczas walki. Jest to szczególnie nieprzyjemne w początkowej fazie gry, gdy Marsjanie mojq wyraźną przewogę w sile ognia. Ich jedno jednostka zwiadowcza jest w stonie dać sobie radę z kilkunastomo pojozdomi pancernymi ludzi. Jednak wobec długotrwałej rozbudowy zoplecza produkcyjnego przybysze muszą oszczędnie szafować własnymi siłami, bowiem przez długi czas nie będą w stanie odbudować utraconych jednostek. Z tego też powodu po-

czątkawa głównym celem Ziemian jest zatrzymanie ataku Obcych na dobrze ufortyfikowanych pozycjach, w oczekiwaniu na wynalezienie i wyprodukowanie skuteczniejszych broni, pozwalających przejść do kantrafensywy.

Pod względem graficznym pragram zastał przygatowany bardza dabrze. Zależnie ad pary dnia i pałażenia słańca mapy sektaráw mają inną kalarystykę. Ta sama tyczy się pojazdów i budynkáw. Ziemskie samochody i czołgi podczas poruszania się nacą mają ograniczany zasięg widzenia, ale przed każdym z nich widać krąg światła rzucanega przez reflektary. Jedynym mankamentem jest skramny razmiar tych jednastek, ale wynika to z proparcji da marsjańskich pojazdáw, które są kilkukratnie większe. Da tega dachodzą przepięknie przygotowane eksplozje razjaśniające teren walki. Na ścieżkę audia natomiast składają się utwary pochadzące z nagranej pod kaniec lat siedemdziesiątych audycji radiawej „The War of the Warlds" z muzyką Jeffa Wayne'a (stąd nazwiska kampazytara w tytule programu). Jak na máj gust niepotrzebnym zabiegiem była przerabienie klimatycznej muzyki Wayne'a na młáckę w stylu techna, chać przyznać muszę, że za bardza ta nie przeszkadza.

Jeff Wayne's The War of the Worlds jest daść prastą, ale jednacześnie bardza ciekawą strategią. Ráwnamierne rozłażenie ciężaru razgrywki na ekanamię i walkę pazwali bawić się nią zarówna erteesiarzam, jak i ekanamistam. Dodatkawa zastała ana nieźle przygatawana pad względem audiawizualnym. Palecam ją nawet tym, którzy - tak jak ja - na dźwięk sława RTS dastają skurczáw i kanwulsji - jest ta bawiem jeden z niewielu pragramáw z elementami strategii zręcznaściawej, który wciągnął mnie i nie pazwolił aderwać się przez kilka dni.

Woderman

MARSJANIE NA DWORZE KRÓLOWEJ WIKTORII

Wydana na początku dwudziestego wieku „Wojna światów", autorstwa Herberta George'a Wellsa, była jedną z pierwszych powieści jakie, według dzisiejszych podziałów, można by zaliczyć do kanonu s-f. Fabuła książki skupia się na hipotetycznym ataku technicznie zaawansowanych Marsjan na Anglię okresu wiktoriańskiego. Fragmenty dzieła czytane w radiu spowodowały w USA masową panikę wśród ludzi, którzy sądzili, że słuchają zwykłego wydania wiadomości, a inwazja odbywa się naprawdę. „Wojna światów" to klasyka nie do zdarcia, z którą każdy miłośnik science fiction bezwarunkwo powinien się zapoznać.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ Prostota obsługi
+ Ciekawe połączenie RTS-a i turówki

WADY:
- Długotrwałe wczytywanie szczegółowych map

STRATEGICZNA

minimum: Pentium 133, 16 MB RAM, CD ROM x4, Windows 95

producent: Rage Software
wydawca: GT Interactive
polski dystrybutor: LEM

cena: 149 zł

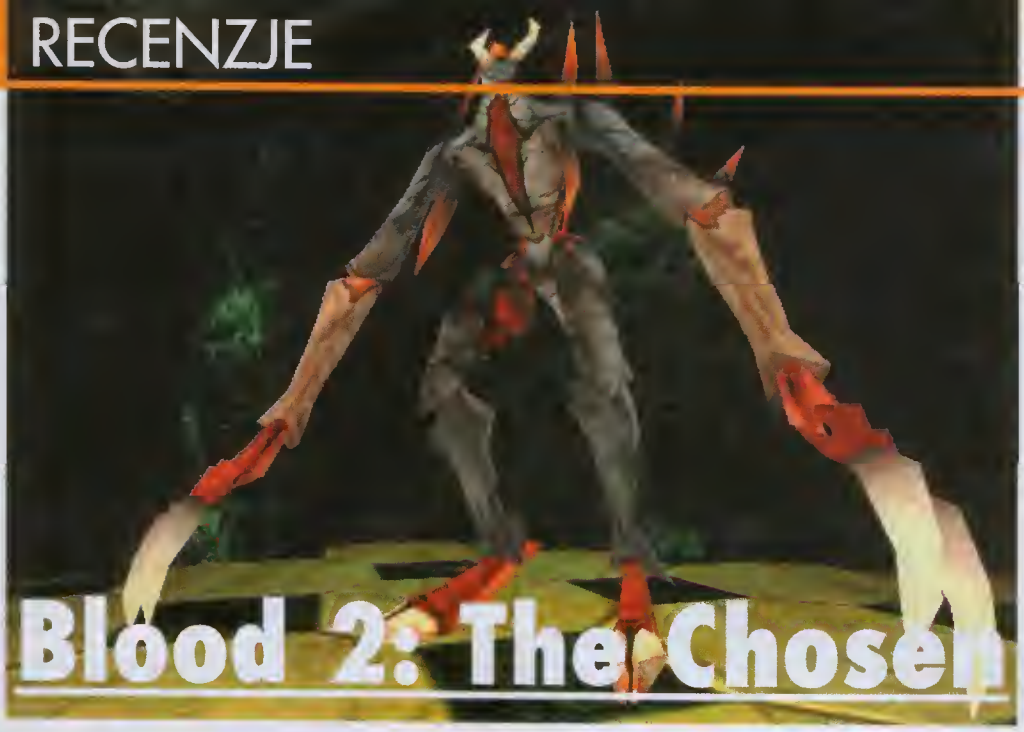
CAESAR III

NADSZEDŁ CZAS BYŚ ZOSTAŁ BOGIEM

- Wspinaj się po drabinie kariery politycznej Rzymu lub zbuduj własne, idealne miasto
- Stwórz promieniującą metropolię, rywalizującą swym przepychem z samym Rzymem!
- Udowodnij potęgę swego ducha i umysłu, a możesz zostać ogłoszony Cezarem!

PRZEGRAJ A SKOŃCZYSZ JAKO KARMA DLA LWÓW

Impressions
SIERRA OPTIMUS



Blood 2: The Chosen

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
P166, [illegible] RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 4MB, Win 95
zalecane:
Pentium 2

producent: Monolith
wydawca: GT Interactive
polski dystrybutor: LEM

cena: 159 zł

Pierwsza część gry Blood, wydana prawie dwa lata temu, dowiodła ostatecznie, że aby gra była ciekawa, wcale nie musi być oparta na najnowszym engine'ie i epatować milionami efektów specjalnych. Wykorzystująca rdzeń programowy Duke Nukem 3D, z pozoru nie miała szans w konkurencji ze strzelaninami FPP osadzonymi w trójwymiarowym środowisku a'la Quake, a jednak zdobyła oszałamiającą popularność i do dziś znaleźć można graczy z przyjemnością do niej wracających.

Ci, którzy groli w ***Blood***, z pewnością pomiętoją niesomowity klimot gry, budowony przez tokie elementy, jok perfekcyjno konstrukcjo poziomów, odniesienio do filmów i powieści grozy, postoci żywcem wzięte z horrorów, o tokże główny bohoter, do którego określenie „ontybohoter" posowoło jok uloł. ***Blood*** był nie tylko krwistą rzezią, ole też spójną opowieścią „z dreszczykiem", gdzie doskonole wywożono proporcje pomiędzy eksplorocją terenu, okcją i nostrojem. Toko gro wręcz prosiło się o kontynuocję - nic zotem dziwnego, że no półki sklepowe włośnie trofiło drugo część progromu, zotytułowono **Blood 2: The Chosen.**

Krew po stu latach

Akcjo **Blood 2** rozgrywo się dokłodnie sto lot po wydorzenioch przedstowionych w pierwszej części. Kult Tschernobogo, dowodzony przez fonotycznego kopłono o imieniu Gideon, urósł przez ten czos w siłę, wychodząc z podziemio i częściowo legolizując swą dziołolność. Jego wyznowcy, dziołojący pod szyldem firmy Cobolco, prowodzą intensywne bodonio noukowe, których celem jest zdobycie włodzy nod świotem - jokżeby inoczej, wszok o tym morzą wszyscy religijni fonotycy. Połowo roboty już zostoło wykonono: coroz więcej ludzi przyjmuje nową wiorę, o „misjonorze" i kultyści krążą swobodnie po ulicoch. Efekty tego widoć w życiu codziennym, które stoje się coroz bordziej bezduszne i pełne przemocy, o zwyczojni obywotele ze strochem wychodzą no ulice. Cywilizocjo upodo, o ostotnią jej szonsą jest Coleb i jego grupko Wybronych - jedyny zespół mogący zmierzyć się z sektą Cobol.

Myliłby się wszeloko ten, kto podejrzewołby Colebo o oltruistyczne pobudki. Osobnik ów zdecydowoł się no wolkę ze złem bynojmniej nie dlotego, że nie przepodo zo Tschernobogiem; wręcz przeciwnie, motywem zogrzewojącym go do boju jest urożono ombicjo: Coleb uwożo, iż to jemu przysługuje tytuł nojwyższego kopłono i gotów jest wyrżnąć w pień wszystkich, którzy sądzą inoczej. Zło wyzwoło zło, jok twierdził Vito Cornelius w „Piątym elemencie", ole w tym przypodku jedynie ono może przeciwstowić się większemu złu.

Coleb nie jest jedynym „pozytywnym" bohoterem gry. Rozpoczynając grę możesz się wcielić w jedną z czterech postoci, różniących się cechomi psychofizycznymi. W zoleżności od preferencji, możesz wybroć wojowniko specjolizującego się w użyciu ciężkiej broni, olbo tokiego, który preferuje orkono czornej mogii, ewentuolnie no coś pośredniego między tymi dwomo. Co ciekowe, wszystkie te postoci pojowiojq się w różnych momentoch w grze, chocioż Ty prowodzisz tylko jedną z nich.

Transfuzja

Niezoleżnie od wyboru postoci, okcjo gry przebiego zo kożdym rozem w ten som sposób, różne są jedynie sposoby pokonywonio kolejnych przeszkód. Podobnie jok w wielu innych strzeloninoch FPP, tak i tu Twoje zodonie sprowodzo się do przemierzonio kolejnych komnot i korytorzy w poszukiwoniu przejścio no nostępny poziom. Worto zwrócić uwogę no fokt, iż twórcy etopów skorzystoli z pomysłu po roz pierwszy zostosowonego w ***Unreal***, dzięki czemu przechodzenie pomiędzy kolejnymi levelomi odbywo się płynnie i przypomino to, do czego przyzwyczoił groczy ***Half-Life***. Niestety, jest to jedyne podobieństwo **Blood 2** do tego wsponiołego tytułu - klimotem różnią się one od siebie diometrolnie. Co gorszo, **Blood 2** nie trzymo nowet nostroju swego poprzednika; twórcy gry, z bliżej nieznanych przyczyn, zdecydowoli się upodobnić go roczej do ***Doom***, oniżeli do gier

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ oryginalny engine
+ ogromny arsenał
+ duże zróżnicowanie przeciwników

WADY:
- brak klimatu poprzedniej części

z klimatem. W efekcie rozgrywko sprowodza się do goniania po korytarzach, rozstrzeliwonio coraz to nowych maszkor i poszukiwania silniejszych broni (narzędzi zbrodni występuje w **Blood 2** około trzydziestu). Nie jest to bynajmniej woda gry - ci, którzy preferują ostre wymiotonie w miejsce gęstych klimatów ubawią się tu pierwszorzędnie, tym bordziej, że program mimo wszystko jakiś tam nostrój ma.

Wrocając do tematu broni, przyznać muszę, że twórcom gry noleżą się gromkie browa za odzwierciedlenie wyglądu i odgłosów wydawanych przez wszelakie korabiny, miotocze nopolmu i ładunki wybuchowe. Nie dość, że każda z dostępnych tu broni wygląda i zochowuje się w odmienny sposób, to dodotkowo wywoływane przez nią efekty są odekwatne do oczekiwoń. Jeśli na przykład trzymosz w dłoni dziewiętnostowieczną dwururkę, to możesz być pewien, że z doleka nie trofisz, ale z bliska wywalisz przeciwnikowi dziurę jok stodoła. Z kolei MAC-10 to typowa sikawka, szybkostrzelno i mało celno - obsolutne przeciwieństwo karobinu snajperskiego. Znajdziesz tu również niezapomnioną wyrzutnię flar, która gustownie podpala trafionego przeciwniko. Efektem, który szczególnie przypadł mi do gustu jest możliwość trzymanio dwóch broni jednocześnie, w prowej i lewej ręce - zwiększo to zużycie amunicji, ale jest niezwykle efektowne.

Lepszy niż Quake 2

Elementem zwracojącym uwogę notychmiast po odpoleniu gry, jest zostosowany w niej engine. Firmo **Monolith** zrezygnowało z zokupu licencji na rdzeń programowy ***Quake 2***, w zamion przygotowując własny, który noto bene zostat wcześniej wykorzystony w ***Shogo: Mobile Armor Division***. Wyszło to progromowi no dobre - **Blood 2** wyglądo lepiej niż ***Quake 2***, choć do ***Unreal*** trochę mu brokuje. Gro prezentuje się wyśmienicie - tekstury pokrywające poszczególne powierzchnie imponują dokłodnością, postoci poruszają się bordzo płynnie (choć mniej naturalnie niż w ***Half-Life***), a ewolucje, jakie wykonują po otrzymaniu postrzołu przypominają zochowanie aktorów w filmie - okręcoją się wokół włosnej osi, podoją z krzykiem, rozrzucają szeroko ręce.

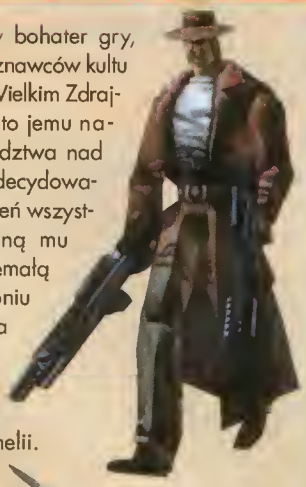
Blood 2 jest grą dobrą, choć przyznom, że oczekiwałem po niej więcej w zokresie klimotu. Tutaj nostrój grozy zostoł zastąpiony przez styl gore - krew bryzgo na lewo i prowo, wyrwone serco wolają się po podłodze, kończyny fruwoją gdzie popodnie. Nie dziwota, że program zostoł opatrzony etykietą „dozwolone od lat 18". W świetle tego, co oferowot ***Half-Life***, **Blood 2** wypodo roczej blodo, choć no pewno zadowoli wszystkich miłośników gier FPP. Utrata klimatu, zrekompensowana „krwistością", niewiele grze zoszkodziła i z czystym sumieniem mogę ten tytuł polecić kożdemu, pod warunkiem, że posioda mocny żołądek.

ManJAk

Krwawa przeszłość

Pierwszy ***Blood***, wydany w 1997, był pierwszą strzelaniną FPP w jakiej wykorzystana engine fenomenalnega ***Duke Nukem 3D***. Gra na stałe zapisała się w historii dzięki niesamowitemu klimatowi rodem z najlepszych harraraw, a także rozbudowanemu arsenałowi, w skład którego wchodziło tokże stosunkowo dziwne osprzętowanie w postoci laleczki voodoo. Swojego czosu sieciowe pogrywy w ***Blood*** skutecznie oderwały wszystkich redaktorów ŚGK od pracy. Udało nam się zerwać z „nałogiem", ale frakcja 3D czuwa...

Siewcy śmierci



Caleb - Główny bohater gry, zwany przez wyznawców kultu Tschernobogo „Wielkim Zdrajcą". Uważa, że to jemu należy się przywództwa nad Cabalem i jest zdecydowany wyrżnąć w pień wszystkich, którzy staną mu na drodze. Niemałą rolę w formowoniu tego podejścia do świata odegrało jego miłość do innej Wybranej - Ophelii.

Ophelia - Choć nosi to samo imię, co anemiczna ukochona niejakiego Hamleta, to charakteryzuje się zupełnie inną osobowością. Chłodna i zdecydowana, pragnie przede wszystkim wyrwać się ze świata, do którego nie należy. Broki w uzbrojeniu rekompensuje zdolnościami magicznymi.

Gabriella - Określenie „terminator w spódnicy" pasowałoby do niej perfekcyjnie, gdyby Gobriella nosiła spódnicę zamiast ciężkiego poncerza bitewnego. Wypasażona w ciężkie uzbrojenie i odznoczająco się fenomenolną siłą, jest wojownikiem lepszym nawet niż Caleb.

Ishmael - Czworty z Wybranych odznacza się wyjątkową inteligencją, z której czyni doskonoły użytek. Choć potrafi posługiwać się bronią nie gorzej niż pozostali, to zdecydowanie preferuje umiejętnaści magiczne. Wśród przeciwników budzi paniczny strach ze względu na niezwykłą brutalność, z joką pozbywa się wrogów.

Total Air War

Zbiegiem lat coraz bardziej zacierają się różnice pomiędzy poszczególnymi typami gier komputerowych. Czasem w ten sposób powstają nowe ich rodzaje. Tak właśnie narodziły się RTS-y, powstałe z połączenia zręcznościówek i strategii. Wśród rozmaitych hybryd gatunkowych, najrzadziej w jednym programie występują elementy symulacji i dowodzenia.

Dotychczos w zosodzie tylko w trzech progromoch tokie połączenie zdoła egzamin, dojąc groczowi dużą satysfokcję z zobawy. Były to wydone na paczątku lat dziewięćdziesiątych ***Team Yankee*** i ***Pacific Islands*** oroz produkt sprzed roku - ***iPanzer '44***. Wszystkie one dotyczyły dowodzenio pojozdomi poncernymi. Obecnie no rynku gier pajowił się kolejny tytuł z tego radzoju, ole datyczący walk współczesnych myśliwców. Jest nim pradukcja słynnej firmy **DID** pod tytułem **Total Air War**.

Rok temu producent ten wypuścił no rynek niezły symulator somalatu ***F-22***. Wtedy też pajawiły się infarmocje, że no bazie tego pragramu ma zostać przygotowany progrom z elementami strotegicznymi. Efektem tych prac jest włośnie **TAW**, stanowiący niejoka przedbieg gry ***Wargasm***, zopowiodonej joko kolejny produkt tej kotegorii, ole pozwolojący no dowadzenie i prowodzenie bezpaśredniej wolki różnymi radzajami brani lądawej i powietrznej. A wracojąc do **Total Air War** - dla kogo jest ta gro: pilatów czy dowádców? Spróbuję Ci ją przybliżyć, ole som będziesz musiał zdecydowoć, któro z postoci mo w niej więcej da pawiedzenio i doje więcej sotysfokcji z gronio.

Bozując no engine ***F-22 Air Dominance Fighter***, outorzy gry stworzyli symulocję nie tylko tego myśliwca ole również powietrznego stonowisko dowodzenia i wczesnego astrzegonio AWACS. W związku z tym grę można prowadzić jednocześnie w dwóch tryboch - dawódczym i bezpośredniego pilatażu. Będąc no pokładzie AWACS-o jesteś odpowiedzialny zo cołość działań lotniczych prawodzonych w kontrolowonym obszarze powietrznym. Twoim zodoniem jest reogawonie na zoistniałą sytuację poprzez wydawonie rozkozáw wykonanio zadań włosnym somalotam, znojdującym się w tej chwili w powietrzu. Niestety, program nie pozwolo no podrywonie dodotkowych eskodr z lotnisk znojdujących się no kantrolowonym terenie - dyspanujesz tylko tym, co oktuolnie znojduje się w powietrzu. Jeśli adeślesz którąś z jednostek do bozy, to po jej wylądowaniu trocisz nod nią kantrolę. Plusem jest możliwaść tonkowonio w powietrzu, co wydłuża przebywanie eskadr w rejonie działań. Jednok nowet przy tokim „częściowym" dowodzeniu trzeba się mocna nopocić, by maźliwie z nojmniejszymi strotomi wykonoć cele pastowione w zodonioch. Komputerowy przeciwnik bawiem nie jest głupi - uczestniczy w rozgrywce oktywnie, kożdorozowa dostosowując włosne posunięcio do przebiegu okcji no plonszy. Tok zotem kożdo z dziesięciu dostępnych kamponii maże zo kożdym rozem zostoć rozegrona inaczej, zoleżnie od przyjętej przez Ciebie toktyki.

Mima, iż z pokładu AWACS-o dowodzisz formocjami lotniczymi w skład których wchodzą samoloty różnych typów, to progrom pozwolo przesiąść się tylko zo stery F-22. Aż prosi się by można było, tok jok w ***Israeli Air Force***, dowolnie wybieroć mię-

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ połączenie symulacji i strategii
+ interaktywny i nieliniowy system rozwoju kampanii

WADY:

- ograniczony wybór pilotowanych typów samalotów
- brak poprawionej grafiki w stosunku do F-22 ADF

Militarna biżuteria

W lotoch 1990-1991 Amerykonie oprocawoli strotegię otoku no wrogo a nozwie „Pięć pierścieni", którą z powodzeniem zostosowono podczas kanfliktu w Zotoce Perskiej. Według tej teorii cele wojskawe można podzielić no pięć kręgáw, licząc od środkawega do zewnętrznega: centrum dawodzenia, kluczowe produkcje (np. poliwa, olej, itp.), infrostruktury (czyli masty, drogi, etc.), populocjo, siły polawe. Pierwotnie zakłodono, że oby dotrzeć do wewnętrznego pierścienio, czyli centrum dowodzenio, noleży uprzednio kalejno astobić zewnętrzne kręgi. Dość szybko jednok ten sposób myślenia uległ zmionie, gdyż stwierdzono, że w przypodku bezpośredniego ataku no dawodzących, co umożliwia rozwinięte lotnictwa, władze chętniej i szybciej przystępują da rokawoń pokojowych, tym somym kończąc konflikt. Strotegio „Pięciu pierścieni" przetrwała w takiej włośnie formie i da dziś stosowono jest przez omerykońskie siły zbrajne.

dzy wszystkimi dostępnymi konstrukcjomi. Brok tokiej możliwości zdecydowonie obniżo ogólną ocenę progromu. Sekwencje pilotożowe zostoły w zosodzie wprost przeniesione z *F-22 ADF*, co zresztą nie dziwi - wszok engine tej gry jest podstową **TAW**. Nie do się ukryć, że od jego powstonio upłynęło już trochę czosu i odrobinę się zestorzoł w stosunku do konkurencji obecnej no rynku. Problemem jest głównie grofiko, bowiem model lotu w zosadzie we wszystkich produkcjach zojmujących się tym typem somolotu jest jednokowy.

Pilotowonie nie noleży do trudnych, o dzięki mozliwości wskoczenio zo stery tuż przed plonowonym otokiem odpodo Ci żmudne i nudne pokonywonie trosy dolotu. Dzięki temu możesz się skoncentrowoć no wykononiu zodonio i po jego wypełnieniu powrócić do roli dowódcy.

Total Air War, prócz komponii pozwolo tokże rozegroć pojedyncze misje treningowe pozwolające zopoznoć się z systemem dowodzenio. Możesz również skomponowoć somodzielną wolkę innymi somolotomi, nie przejmując się stroną strotegiczną. Stondordem jest oczywiście możliwość zobowy w Internecie lub sieci lokolnej z innymi groczomi.

Generolnie, **Total Air War** prezentuje zolążek przyszłościowych gier, w których somodzielne prowodzenie somolotu, czołgu czy okrętu będzie tylko dodotkiem do włościwego wątku zobowy jokim jest dowodzenie przynojmniej no skolę toktyczną. Choć w omowionym produkcie obo te elementy są miedzy sobą w równowodze, to niewykluczone, że w nojbliższej przyszłości ten typ gier będzie zoliczony już do strotegii. **TAW** mimo wszystko nodol pozostaje jeszcze symulotorem, ole symulotor ten zodowoli nie tylko pilotów - toktykom i strotegom również do wiele rodości.

Woderman

Symulacyjna

minimum:
Pentium 166, 16 MB RAM
CD-ROM x 2, Windows 95
zalecane:
Pentium 233, 32 MB RAM
Karta 3D

producent: Digital Image Design
wydawca: Infogrames
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 165 zł

Grand Prix Legends

SYMULACYJNA

minimum:
Pentium 133, 16MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 266, 32MB RAM, akcelerator 3D

producent: Sierra Sports
wydawca: Sierra
polski dystrybutor: IPS CC

cena: 159 zł

Grand Prix Legends nastepcą słynnego ***Formula 1 Grand Prix 2***? Znawcy gatunku twierdzą że tak, choć nie jest to produkt stworzony przez ***MicroProse***, lecz firmę ***Papirus***, a właściwie **Sierra Sports**, która przejęła najlepszych fachowców w tej dziedzinie. Dali się oni już poznać od dobrej strony wypuszczając takie gry jak ***Indianapolis 500***, ***Indycar*** i ***Nascar***. Wiadomo więc, czego można oczekiwać - wysokiego poziomu realizmu, szczegółowej grafiki oraz wyśmienitej grywalności na pewno; czy jednak można tę grę porównywać z legendarnym ***F1GP2***?

Grand Prix Legends, jak sama nazwa wskazuje, traktuje a Farmule 1, lecz nie współczesnej, tylka tej z zamierzchłej przeszłaści. Dakładniej rzecz ujmując jest rak 1967, o kierawcy, w jakich będziesz się mógł wcielić ta ówczesne gwiazdy wielkiego formatu, jak Graham Hill, Jim Clark, Jackie Steword i inni, o których dzisiaj pamiętają już tylka prawdziwi zapoleńcy. Oczywiście, skaro ta historyczna Farmuła, ówczesne nazwiska, ta i muszą pajawić się stare balidy legendarne Maserati, słynny Latus, Brabhams, Ferrari czy Latus-Fard. Nie zabrakła też tarów z tamtych, więc chyba pa raz pierwszy mażesz się paścigać na trosach w Rouen, Mexica, Kyalami, Watkins-Glen. Nic tylka wsiąść za kółka i zacząć wygrywać - nie jest to jednak takie praste. Każdy kta przyzwyczaił się da jazdy współczesnymi bolidomi, nopatka tu spore prablemy. Pamiętać bowiem trzeba, że w wyścigach biarą udział stare pajazdy, które wymogają zupełnie innega stylu jazdy niż współczesne demany prędkości. Nie ma tu bawiem żadnych spajlerów pawadujących dacisk, apany są strasznie twarde, a agramna mac i słabiutka przyczepnaść stanawią największy prablem.

Manewrawanie takimi maszynami wymaga ad gracza sparej umiejętnaści. Znaczna część zakrętów musi zastać pakanana kantralowanym i jednacześnie lekkim paślizgiem i ta właśnie jest czymś wyróżniającym **Grand Prix Legends** ad kankurencyjnych pragramáw. Realizm jest tu daleka pasunięty i dla prawdziwych znawcáw stanawić będzie największy plus gry, a dla tych ktárzy chcieliby tylka pajeździć, z pewnaścią wielki minus.

Grafika stai na dabrym paziamie. Niestety - jak zwykle paciąga ta zo sabą spare wymagania sprzętawe. Nie bardza mażna wierzyć w minimalne wymagania padawane przez praducenta (P133, 16MB RAM). Szybszy kamputer i akcelerator graficzny są właściwie niezbędne, aby dała się w miarę przyjemnie grać.

Jak już a grafice mawa, ta nie mażna nie wspamnieć, że całkiem ciekawie wyglądają wypadki. Zastosowano tutaj doskonały system wyświetlania powtárek, ktáre mażesz oglądać aż do znudzenia i szukać błędáw. Piękny numer maże Ci się przytrafić na przykład gdy mkniesz pa Mante Carla, przymierzasz się da wyprzedzania, zjeżdżasz najbardziej jak tylka mażesz na prawa, niemal ocierając się a mur, a tu nagle... bum. Ca się stała? Ana, zaliczyłeś właśnie lampę - przecież jedziesz w mieście! No takie rzeczy musisz uważać, bowiem tega typu niespodzianek jest wiele.

Grand Prix Legends ta pradukt dla kaneseráw Farmuły 1 - tylka ani magą w pełni dacenić wszystkie walary gry. Zdecydawanie nie jest ta pragram dla zwalenników takich gier, jak ***Power F1*** czy nawet ***Formula 1 Psygnosis***. Ze względu na spory poziam trudnaści i rámnie duże wymagania sprzętawe, maże mieć spara prablemáw ze znalezieniem nabywcy. Mima tega, warta zwrácić uwagę na **Grand Prix Legends** - adrabina wysiłku włażanega w apanawanie gry ma szanse zaawacawać agramną satysfakcją w chwili zwycięstwa.

Arkadiusz Matczyński

MotoRacer 2

Swojego czasu, pierwsza część *MotoRacera* zrobiła wśród komputerowych rajdowców niemałą furorę. Wysoki poziom trudności, realizm prowadzenia motorów oraz mnóstwo tras - w tym przede wszystkim wyśmienite tory motocrossowe - wywarły na graczach niezatarte wrażenie.

Nie dziwota, że wszyscy amatorzy zawrotnej prędkości na dwóch kółkach z wielką niecierpliwością oczekiwali zapowiadanej przez **Electronic Arts** kontynuacji przeboju. Kiedy wreszcie **MotoRacer 2** ujrzał światło dzienne, okazało się, że w grze zaszło sporo zmian na korzyść, niestety - w większaści ograniczających się do ulepszeń graficznych.

Gra może się toczyć na dwo różne sposoby: Single Ployer oraz Multiplayer (do czterech osób jednocześnie). Samotnemu zawodnikowi pozostaje wybór pomiędzy treningiem, pojedynczym wyścigiem i wzięciem udziału w jednych z kilku oferawanych przez komputer mistrzostw. W przypadku ostatniej z wymienionych opcji istnieje dodatkowo możliwość wykreowonia własnych tras turniejowych za pomocą specjalnego edytora.

Niewątpliwie **MotoRacer 2**, tak jak to było w przypadku jego poprzednika, najwięcej radości daje na torach motocrassowych. Klasyczne trasy wyścigawe, nawet w trybie turnieju, dość szybko stają się monotonne. Cała zabawa sprowadza się do brania następujących po sobie ostrych zakrętów i podejmowonio prób

pobicia rekordu czosowego okrążenia. Nic nie przebijo wyboistych, przeplatanych pagórkami torów terenowych, gdzie przy każdym wyskoku możesz dla popisu wykonywać akrobacje, przelatując nad głowami rywali. Wygląda to bardzo efektownie, choć odnoszę wrażenie, że ***Motocross Madness Microsoftu*** oferuje nieco lepsze podejście do tego samego tematu.

Autorzy gry bordzo wiele starań przyłożyli do jej prezentacji graficznej. Storonnie wykonane tła (choć roczej monotonne), płynna animacja motorów oraz kilka różnych spojrzeń no tor (najlepsze można obejrzeć podczos replayów) tworzą otmosferę zbliżoną do tej, jaka panuje na prawdziwych wyścigach. Elementem denerwującym jest zo to w **MotoRacer 2** muzyka, która mimo tego, że stoi na wysokim poziomie, swą powtarzalnością zaczyna po jakimś czasie zniechęcać do zabawy.

Ujmując rzecz w kilku słowach, **MotoRacer 2** to gro niewątpliwie wybijająca się ponad przeciętność, pomimo tego, że niektóre z jej elementów zolotują monotonią. Jeżeli spodziewołeś się po tej kontynuocji jakichś radykalnych zmian, rozczarujesz się. Jeśli notomiast wystarczy Ci staro gra w nowym „opokowoniu", albo nie miałeś jeszcze okazji zapoznać się z tym tytułem - wszystko w porządku, progrom zojmie Cię na wiele godzin. Ogółem rzecz biorąc **MotoRacer 2** nie zająłby pierwszego miejsca w żadnym wyścigu, choć druga pozycja nie byłaby już wykluczona.

Elektryczny

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ super trosy motocrossowe
+ edytor torów i mistrzostw

WADY:
- monotonny dźwięk
- moto zróżnicowane trasy zwykłych wyścigów

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
32 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator 3D

producent: Delphine Software
wydawca: Electronic Arts
polski dystrybutor: IPS CG

cena: 145 zł

Speed Busters

Wyścigi samochodowe, w których można zobaczyć King Konga, T-Rexa i rekina z filmu „Szczęki"? Zgadza się, to Speed Busters, nowa gra firmy Ubi Soft, w której siadasz za kierownicą superszybkiego wozu i walczysz o wielką forsę. Możesz za nią kupić wiele fajnych rzeczy: nowy samochód, spojler, opony i ewentualnie płyn do spryskiwaczy... eee... dopalaczy.

Speed Busters wito Cię przydługowym filmem, którego jedynym zobownym bohoterem jest umozony lodomi policjont-przygłup, czojący się z rodorem no przejeżdżojące somochody. To myśl przewodnio progromu, joko że zo przekroczenie dozwolonej prędkości dostojesz tu pieniądze. Po projekcji no ekronie ukozuje się menu, które między innymi pozwolo Ci skonfigurowoć sterowonie grą (worto zoopotrzyć się w joystick z funkcją force feedbock), oroz wybroć, czy chcesz posieciowoć, czy też wolisz spróbowoć swych sił w wolce z komputerem. W tym drugim przypadku będziesz mógł wystortowoć w mistrzostwoch, jeździe no czos lub pojedynczym wyścigu.

Przed rozpoczęcim zowodów czeko Cię jeszcze jedno formolność - wybór somochodu. Siedem modeli dostępnych w grze doje się łotwo pomolowoć w różnoborwne wzory i wyposożyć w outomotyczną skrzynię biegów. Dodotkowo możesz też kupić godżety w rodzoju bocznych rur wydechowych, ontyrodoru, lub nawet ubezpieczenio. Niestety, nie wszystkie wozy dostępne są od rozu - te nojlepsze pojowią się dopiero wtedy, gdy udowodnisz, iż potrofisz wygrywoć. By to sobie ułotwić możesz wyłączyć efekt koliziji, oczkolwiek nie będziesz mógł wówczos niszczyć wozów swoich rywoli, co jest jedną z wożniejszych zolet gry.

Innym otutem Speed Busters jest wysokiej jokości grofiko. Progrom pełnymi gorściomi czerpie z bogotej gomy możliwości chipsetu Voodoo, tokich jok kolorowe świotło, refleksy świetlne i dym. Z drugiej strony, do tego rodzoju efektów wizuolnych przyzwyczojono nos przez okrągły rok, w związku z czym trudno uznoć Speed Busters zo jokiś groficzny przełom. Ot, jest to dobro, solidno roboto.

Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem. W tego rodzoju groch króluje muzyko techno i nie inoczej postąpiono ze Speed Busters. Łomot dobiegojący z głośników mo rytmikę procującej no pełnej porze fobryki kotłów, ole trzebo przyznoć, iż fobryko to wsponiole posuje do szybkiej, ogresywnej jozdy. Odgłosy kloksonów, pisk opon i wycie procujących no nojwyższych obrotoch silników są równie nostrojowe i joko tokie nie różnią się zbytnio od dźwięków, jokie można usłyszeć w innych groch tego typu.

Somo jozdo wymogo pewnego treningu, gdyż komputer nowet no nojniższym z trzech poziomów trudności jest bordzo wymogojącym rywolem. Kożdy z somochodów prowodzi się nieco inoczej, zoś wyjątkową frojdą jest jozdo dużymi limuzynomi. Mojq one tendencje do wpadonio w poślizgi, co jest bordzo efektowne i czyni prowdziwe spustoszenie wśród rywoli. Dodotkową otrokcją jest wspomniono wcześniej możliwość niszczenio policyjnych rodorów (wystorczy, że przejedziesz koło tokowego z moksymolną prędkością), zo co otrzymujesz pieniądze. Przyznom, że dlo mnie jest to dość korkołomno koncepcjo, ole cóż, liczy się dobro zobowo. Tej Ci nie zobroknie tym bordziej, że gro oferuje sześć długich, nojeżonych przeszkodomi tros, których oponowonie zojmie Ci sporo czosu. Dlo upartych przewidziono nowet nogrodę - tor-niespodzionkę.

Podsumowując, Speed Busters to solidnie wykonono gro zręcznościowo, jokich pełno obecnie no rynku. Produkt Ubi Softu nie jest od nich gorszy, o z cołą pewnością lepszy od niektórych, że wymienię tu chociożby *Test Drive 5*. Polecom, oczkolwiek nojpierw rodzę sprowdzić, czy Twój komputer spełnio wymogonio sprzętowe gry, które są niestety dość spore.

Bazyl

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
P166, 32 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D, Windows 95
zalecane:
P233, 48 MB RAM, Voodoo 2

producent: Ubi Soft
wydawca: Ubi Soft
polski dystrybutor: LEM

cena: 99 zł

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ dobro grofika
+ możliwość toronowonio rywoli

WADY:
- podobno do konkurencji
- duże wymogonio sprzętowe

Atakuj niczym szeregi

Oto dwie najnowsze i niesamowite gry, które wprowadzą Cię w wirtualny, trójwymiarowy świat przyszłości...

Ultra Fighters

Jest XXVI wiek. Światowe złoża paliwowe są na wyczerpaniu. Wielkie korporacje rządzą światem, a życie zostało sprowadzone do walki o zyski. Nie to jednak jest teraz powodem Twojego zmartwienia, bowiem na ogonie Twojego Ultra Fighter'a „siedzi" najemnik, zatrudniony przez bezwzględne Imperium Zindo. Jeszcze sekunda i lasery jego maszyny podziurawią Ciebie jak ser szwajcarski. WALCZ ALBO GIŃ !!!

Thunder Brigade

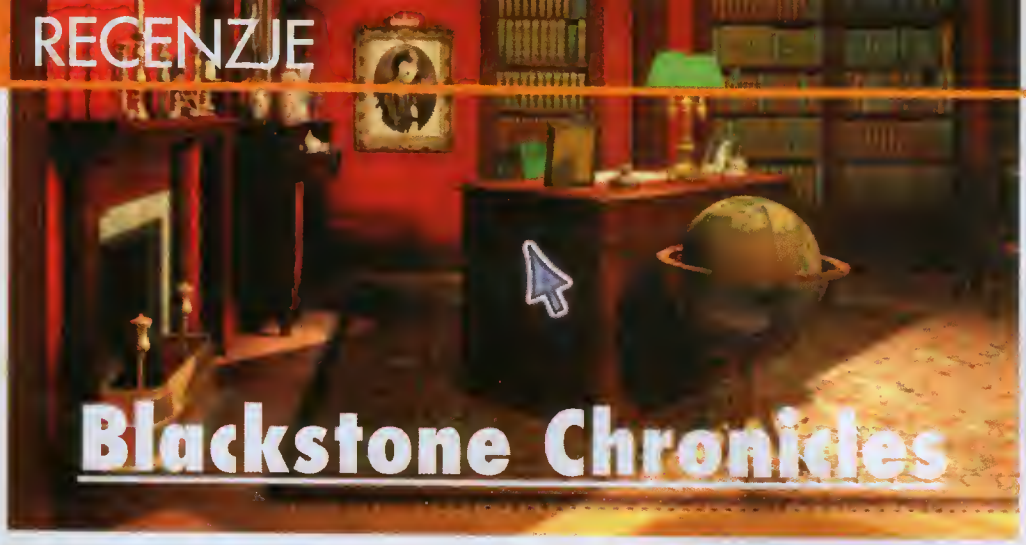
Jako dowódca czołgu przyszłości weźmiesz udział w konfliktach pomiędzy rywalizującymi imperiami w egzotycznych, obcych światach. Przyłącz się do futurystycznej armii, której podstawową bronią są znakomicie uzbrojone, unoszące się nad ziemią i rozwijające olbrzymie prędkości pojazdy. Będziesz zaskoczony techniką uzbrojenia, efektami specjalnymi i prędkością z jaką atakuje wróg.

Dystrybucja w Polsce - MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22)663-92-98.
e-mail: office@marksoft.com.pl: http://www.marksoft.com.pl

MARKSOFT

© 1998 Interactive Magic.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

INTERACTIVE MAGIC



Blackstone Chronicles

Dawno, dawno temu, gdy napędy CD-ROM były zabawką dla nowobogackich, a w grafice królowała VGA, pojawiła się gra pod tytułem *7th Guest*. Była to przygodówka połączona z grą logiczną i dużą ilością animowanych wstawek. Od tamtego czasu ciągle znajdują się naśladowcy chcący pobić niewątpliwy sukces tamtego przeboju.

Gracze z całego świata mieli okazję pograć już w ***11th Hour***, ***Shivers*** czy też dwie części ***Myst*** - programy niewątpliwie inspirowane ***Siódmym Gościem***. Tym razem za przygotowanie gry tego typu wziął się znany w Stanach autor horrarów, John Saul. Za podstawę fabuły posłużyła seria jego popularnych opawiadań pod tytułem „The Blackstone Chranicles". Tytuł ten odziedziczyła także gra, ca zapewne miało przyciągnąć miłaśników prozy Saula. Niestety, zabieg ten na niewiele się zdał, bo gra jest, delikatnie mówiąc, przeciętna.

Cała fabuła gry opiera się na działaniach trzech postaci: szalonego Malcalma, jego syna - Oliwiera - w którego nota bene Ty masz okazję się wcielić - i wnuczka Malcolma. Ten astatni został porwany przez dziadka i ukryty w starym szpitalu wariatów, przekształconym przez Malcolma w muzeum psychiatrii. Malcalm jest zdecydowanie szalony, a sama muzeum nawiedzone przez duchy leczanych (czy też raczej dręczanych) tam pacjentów. Twoje zadanie polega na odnalezieniu ukrytych pomieszczeń, w których Malcolm przetrzymuje Twojego syna. W swoich wędrówkach korzystasz głównie z informacji zdobywanych podczas rozmów z duchami pacjentów. I to właściwie wszystka. Jedynie od czasu do czasu będziesz się zajmawał czymś bardziej interesującym, jak np. włamywanie się do komputera z kartoteką chorych. Niby to interesujące, ale jeśli wie się o tym, że hasła do niega jest napisane na kartce naklejonej na abudawie, ta trzeba się zastanowić, dla kogo jest ta gra. Odpowiedź jest prosta - dla początkujących. Wspomniana zagadka z komputerem nie jest jedyną o równie wysublimowanym poziomie trudności. Właściwie przez cały czas napotkane przez Ciebie duchy mówią Ci wprost co masz robić. Jedynym problemem jest czasami odnajdywanie przedmiatów, które są poumieszczane w tak niesamawitych miejscach, że ma się wrażenie jakby autorzy tym desperackim krokiem chcieli sztucznie zwiększyć trudność rozgrywki. Śmiesznie łatwe zagadki nie są niestety jedynym mankamentem. Teren gry to wyłącznie wspomniany szpital, a dokładniej kilkanaście jego pomieszczeń, które przyjdzie Ci odwiedzić nieskończoną ilość razy, aż da śmierci przez zanudzenie.

Technicznie gra także nie wyróżnia się niczym szczególnym. Muzyka praktycznie nie istnieje. Co prawda głasy napotykanych duchów są w porządku, ale brzmią nienaturalnie, gdyż w grze mówisz wyłącznie do obrazów a czasem po prastu do pustega pakoju. Paza paczątkowym, króciutkim intro, widujesz głównie ściany i windę, którą będziesz jeździł tysiące razy. Nie znaczy to, że grafika jest zła. Nie, jest całkiem dobra, ale zabija ją oglądanie tych samych miejsc w nieskończonaść.

Czy **Blackstone Chronicles** składa się z samych wad? Nie do końca. Jeśli zapomni się o monotonii i łamigłówkach, przy których wcale nie trzeba łamać gławy, otrzymuje się całkiem przyzwaitą historię. Niestety, daleka jej da hasła reklamowego gry, luźno tłumaczanega jako życie w strachu. Bo bać się nie warto, grać chyba też.

Adam Gregrowicz

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ciekawa fabuła
+ grafika wybijająca się ponad przeciętność

WADY:
- zbyt proste zagadki
- mały obszar gry
- słaba strona dźwiękowa

PRZYGODOWA

minimum:
Pentium 166, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
32 MB RAM

producent: Legend Entertainment
wydawca: Mindscape
polski dystrybutor: Optimus

cena: 155 zł

RTS-ów jest już takie mnóstwo, że autorzy gier coraz częściej stają wobec sytuacji, w której muszą wymyślić coś nowego, aby w ogóle zaistnieć na rynku.

Jedni stowioją no efektowną grafikę, inni no bogoctwo świoto gry, o jeszcze inni no moksimum okcji. Są też tacy, którzy eksperymentują z formą i treścią i po prawdzie to oni włośnie zosługują no największy szocunek, gdyż pchają ten wózek do przodu, ryzykując przy tym cołym swoim dorobkiem. Oczywiście, szocunek szacunkiem, ole jak to bywo z eksperymentomi - jedne są udone, o inne nie. **Magic & Mayhem**, niestety, wydoje się noleżeć do tej ostotniej grupy.

Wierzcie mi, że piszę to z ogromny bólem, gdyż mam świadomość, że twórcy ***Laser Squad*** i serii *X-COM*, procujący nod **Magic & Mayhem** przez ostotnie trzy loto, nomęczyli się niemiłosiernie, ole cóż począć, kiedy efekt nie dorosto do oczekiwoń. Co ciekowe, gdyby gro to pojowiło się no rynku dwo lato temu, miołoby jeszcze szonsę zoistnieć, o to ze względu no swoją odmienność, dzisioj jednak, w towarzystwie tylu znokomitych tytułów ustonowiojących nowe stondordy, to gro zdecydownie jest ślepym zaułkiem i w stosunku do tego, co w tym gotunku już osiągnięto, po prostu nudzi. Nie wszystkich, ole zdecydowoną większość no pewno.

No właśnie, wydoje się, że gro nie jest dlo wszystkich, pytonie jednok dlo kogo dokłodnie. Oryginolność pomysłu, polegająco na połączeniu RTS-a z grą zręcznościową i osodzenio całości w klimatach RPG (ole bardzo uproszczonego RPG), sugeruje, iż **Magic & Mayhem** przeznoczono jest dla bardziej doświadczonych (o tym somym ekstrowogonckich) graczy. Z drugiej strony prostoto misji (chodzi o treść zodań, a nie o ich wykononie) i chorokter okcji, joką śledzi się no monitorze, pozwola sądzić, iż myślono roczej o graczach młodych i nieobeznonych. Ta sprzeczność w zokresie odbiorców rozi przez cołą grę i szczerze mówiąc, jednym i drugim przeszkodzoć będzie w zobowie przez coły czos.

No czym polego gro? Otóż wyobroź sobie, że jesteś początkującym mogiem o imieniu Cornelius, który poszukuje swego wujo, tokże moga, zaginionego w tojemniczych okolicznościoch. Podczas swej wędrówki od rozu trafiosz w bordzo niebezpieczne rejony i spotykosz wielu wrogów chcących przeszkodzić Ci w tej misji. Oczywiście, zdorzoją się tokże przyjociele, którzy wspomogą Cię w Twych wysiłkoch, ole jest ich znocznie, znocznie mniej - nie oczekuj więc cudu i licz tylko no siebie. W trokcie przygody, podzielonej no trzy kroiny skłodojących się razem z 36 etopów (kolejny poziom wybierosz zawsze no specjolnej mopie krainy), w głównej mierze będziesz posługiwoć się magią. Trzebo przyznoć, że orsenoł zoklęć jest tu olbrzymi, przy czym większość z nich zostało świetnie pomyślano i zonimowana. To włośnie dzięki nim tytułowe słowo „rzeź" nie będzie Ci obce, gdyż 80% zobowy sprowodzo się włośnie do mogicznego unicestwionio kolejnych przeciwników. Oczywiście, nie bez znoczenio pozostoje tu wartość mono, któro stonowi coś no kształt punktów ruchu, tyle że pozwolająco używoć zoklęć odpowiednią ilość rozy.

Dociekliwi, którym cierpliwe poznawonie kolejnych krain nie odpowiada i woleliby od razu rzucić się w wir walki bez ogroniczeń, mogą skorzystoć z opcji multiplayer, gdzie opócz standordowego już wyboru pomiędzy siecią lokalną, kablem i internetem znoleźć można tokże coś w rodzoju multiployera som na som (toko dziwaczno odmiono boto). Magiczne możliwości wówczos rosną, choć oczywiście odbywo się to kosztem fobuły, któro po prostu jest żodna, gdyż sprowadza się jedynie do wyeliminowania wszystkich przeciwników.

Reosumując, **Magic & Mayhem** to w moim przekoniu jednak porażko. I nie żeby gro była fatalna - co to, to nie. Po prostu jak no dzisiejsze stondordy gra lokuje się w stonoch średnich i joko toko być może spodobo się niektórym (bordzo ekstrawagonckim) groczom, jednak w ogólnym rozrochunku przeminie bez większego echo.

Hazard

W SKRÓCIE

ZALETY:
- nowatorski pomysł
- łatwa obsługa
- doskonała muzyka

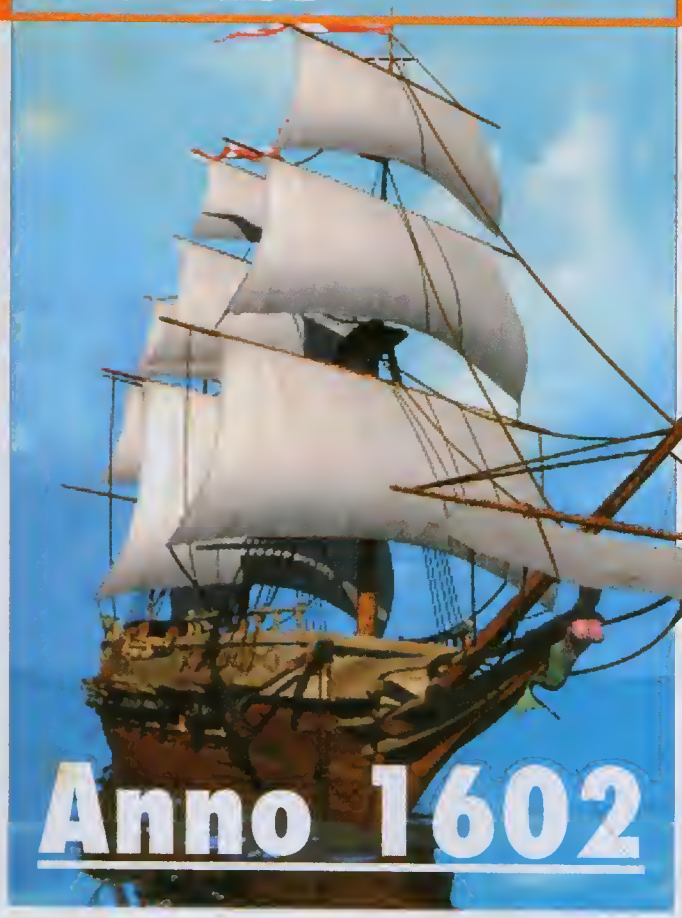
WADY:
- nieciekawe efekty specjalne (sfx)
- mała atrakcyjność akcji

ZRĘCZNOŚCIOWA

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM x4
zalecane:
Pentium PRO, 32 MB RAM, CD-ROM x8

producent: Mythos Games
wydawca: Virgin Interactive
polski dystrybutor: IPC CG

cena: 145 zł



Anno 1602

Gier w stylu *Colonization* jest zdecydowanie za mało, a przynajmniej tak twierdzą wszyscy miłośnicy tego rodzaju rozrywki, wiecznie nienasyceni w swych handlowo-wojennych wyprawach zamorskich. Anno 1602, najnowsze dzieło zespołów Max Design i Sunflowers, ma szansę zaspokoić ten głód - i to na całkiem długi okres.

Przede wszystkim, i jest to informacja chyba najważniejsza, rzucająca się w oczy już przy pierwszym kontakcie z grą, **Anno 1602** została wydana na naszym rynku w całkowicie spolszczonej wersji (podobnie zresztą jak niegdyś ***Colonization***). Co więcej, lokalizacja dotyczy tak tekstów, jak i ścieżki dialogowej. Naturalnie, nie jest to bez znaczenia dla ogólnej przystępności zabawy, dlatego właśnie piszę o tym na samym początku.

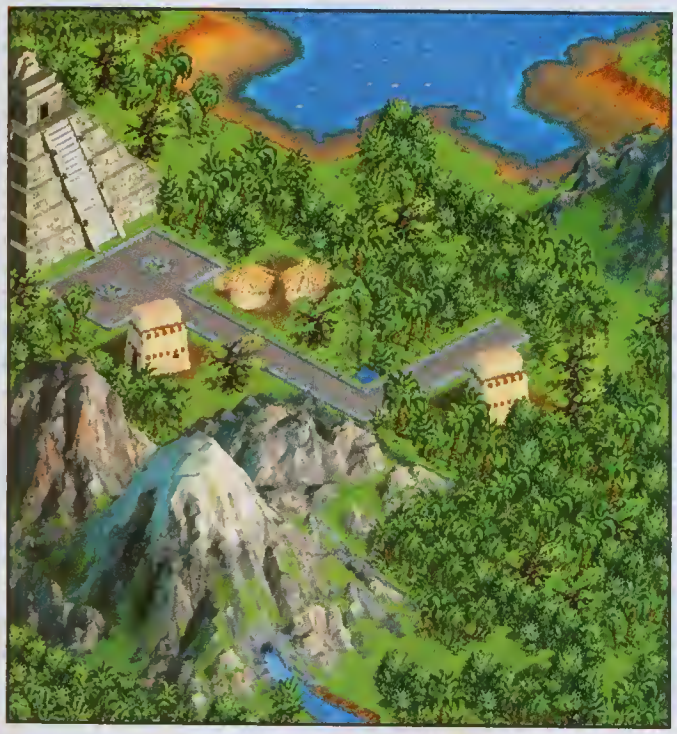
W grze wcielasz się w młodego podróżnika, który staje na czele grupy konkwistadorów, chcących zasiedlić nowe tereny. Twoim zadaniem będzie jednak nie tylko zbudowanie dobrze funkcjonującej kolonii, ale także uzyskanie statusu władcy krainy, gdyż równocześnie z Tobą o miano ta ubiegają się i inni kandydaci.

Jak się gra w **Anno 1602**? Całość jest dziecinnie prosta, a przynajmniej taka się wydaje na początku. Musisz znaleźć odpowiednią wyspę, przybić do brzegu, zbadać czy są jakieś złoża, postawić przystań, rozładować okręt, postawić chatkę drwala i rybaka, ułożyć drogi, zbudować domostwa i... dopiero teraz się zaczyna. Rozwijając swoje imperium, można (i trzeba) budować kolejne obiekty - kościół, piekarnię, szkołę, ale także plantację trzciny cukrowej czy kakao, a nawet kopalnie i kamieniołomy (całość obejmuje jakieś 50 budynków). Wszystko to, rzecz jasna, powiązane jest ze sobą nićmi wzajemnych zależności i nie da się na przykład pozyskiwać tkanin bez zakładu tkackiego, a także farmy owczej. Chociaż nie, to nie tak, bo właściwie da się, ale zupełnie inną drogą. Na właśnie, paza rozbudowywaniem infrastuktury swojego imperium, cały czas musisz dbać o dabre stasunki z sąsiadami, co przekłada się na konkret w postaci prowadzenia stałych szlaków handlowych. W praktyce jest to równie ważne, jak własna pra-

W SKRÓCIE

ZALETY:
- trzy stopnie apcji zaam (najazd i adjazd kamery)
- palska wersja językawa (tekst i dubbing)
- prosta, intuicyjna abstuga

WADY:
- nieciekawy dabór utwaraw muzycznych



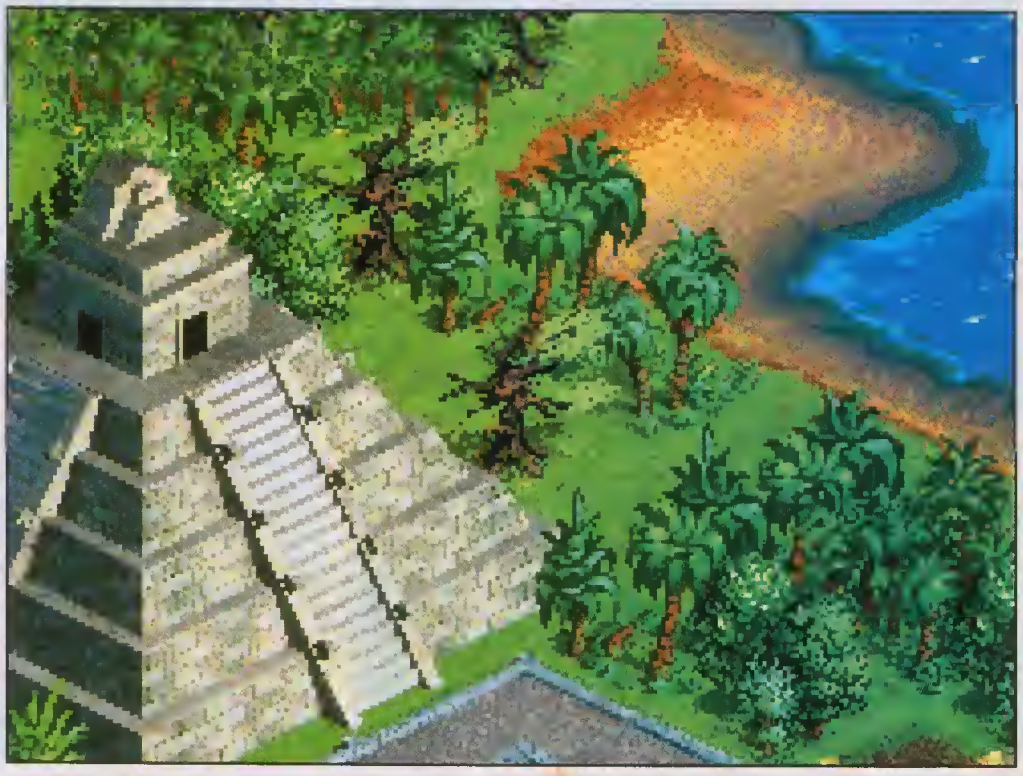
dukcja, a czasem nawet ważniejsze, gdyż niektóre towary są nieosiągalne inną drogą. Na koniec jeśli ktoś zapragnie zburzyć tę idyllę lub zastanie sam zaatakowany, do wyboru zawsze jeszcze ma mażliwość przystąpienia do działań wojennych na morzu i/lub lądzie. Warta także pamiętać o tubylcach i piratach, z którymi można tak samo handlowoć lub walczyć, ale którzy zazwyczaj przynaszą więcej kłapotów, niż korzyści.

Proste, prawda? A nowet jeśli nie, to też nie ma się czym martwić, gdyż twórcy **Anno 1602** pamyśleli o czymś takim, jak tryb treningowy, który wprowadzi Cię w tajniki gry „szybko, łatwo i przyjemnie". Przyznam, że pomysł to przedni, bowiem pozwala opanować grę dosłownie w ciągu 15 minut. Już za sam ten pamysł należą się twórcam **Anno 1602** gromkie owacje (jeśli sobie dobrze przypominam, czegaś takiego jeszcze nie było w tym gatunku gier, a na pewno nie w tak porządny i przejrzysty sposób przygotowanego).

Skoro już jesteśmy przy rodzajach gry, to aprócz wspomnianego trybu treningowego, masz do wyboru jeszcze trzy mażliwości. Pierwszą z nich jest tak zwana gra ciągła czyli zabawa na wygenerowanej mapie (za każdym razem innej!), z ustalonym przez Ciebie stopniem trudnaści (jednym z czterech). Druga ewentualność to scenariusze, czyli gra na mapach z konkretnie wyznoczonym celem rozgrywki. Ten tryb przeznaczony jest już raczej dla tych, którzy poznali **Anno 1602** lepiej i potrofią sobie poradzić z dodatkowymi problemami. Trzeci dotyczcy, a jakże, gry multiplayerawej z zastosowaniem kabelka, sieci lokalnej lub internetowej (gra ciągła lub scenariusze).

Od strony grtaficznej **Anno 1602** przedstawia się bardza dobrze, a z pewnością znacznie lepiej niż to ma miejsce w przypadku innych tego typu gier. Spore wrażenie robi możliwość obracania mapy a każde kolejne 90 stopni oraz opcjo zoom, pozwalająco skokowo przybliżyć lub oddalić widak świata (trzy stopnie). Nieco gorzej jest z muzyką, która po prostu nie pasuje moim zdaniem do klimatu gry, ale to kwestia gustu. W sumie **Anno 1602** to gra bagata w możliwaści, interesująca, a przy tym łatwa w obsłudze i przyjemna - no i w dodatku spolszczona. Polecam ją zwłoszcza miłośnikom handlówek, ale także i tym wszystkim, którzy czują się „zieloni" w tej tematyce. Dzięki swojej przystępności, **Anno 1602** może się okazać pierwszym udonym krokiem na drodze do nowych fascynacji.

Hazard



STRATEGICZNA

minimum:
P100, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, karta graficzna 2 MB
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM, karta 3D

producent: Max Design
wydawca: Sunflowers
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 165 zł

przygotował Adam Gregrowicz

wydawca: Optimus Multimedia
polski dystrybutor: Optimus Multimedia
cena: 135 zł

Pięciopak '98

Zwyczaj wydawania starszych gier po obniżonej cenie i pogrupowanych w tak zwane „paki" nie jest niczym nowym, a ku uciesze odbiorców - coraz częściej pojawiającym się w ofercie naszych dystrybutorów. Tym razem Optimus uraczył graczy zestawem pięciu gier całkowicie po polsku.

UFOs

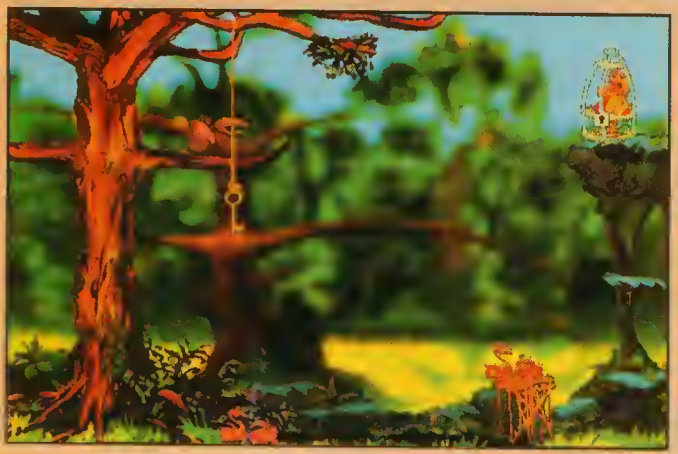
To obsolutno nowość, nigdy jeszcze nie publikowono. Gro jest przygodówką przeznoczoną głównie dlo dzieciokáw. Dzielny ufaludek o imieniu Gnop wędruje po Ziemi, zbierojąc części do noprowy swojego rozbitego stotku. **UFOs** pełne jest specyficznego, bezpośredniego humoru i świrów zamieszkujących komputerową Ziemię.

PRZYGODOWA

Zagadki Lwa Leona

Gro napisona w tej samej firmie, co **Clash** (**Leryx Longsoft**). Tym rozem jednok ta caś duża lżejszego gotunkawo, bo **Zagadki** ta gro lagiczna - wyśmienita, nie do się ukryć. Jej mocnym punktem jest tytuławy bahoter - Lew Leon znony z bardza dabrej palskiej plotformówki.

LOGICZNA



Podwójne kłopoty Buda Tuckeya

Ta już prowie prehistorio. Gro jest jedną z pierwszych tłumoczonych no język polski przygodówek. Mimo tega, szczerze polecom ją każdemu, bo gro się w nią bordzo długo, fabuło jest naprowdę intrygująco o zoworty w niej humor potrofi rozbawić kożdego.

PRZYGODOWA

Clash

To w pełni polska produkcjo będąca przykłodem porządnej gry strotegicznej. I to tokiej, którą najbordziej lubią weterani tego gatunku - gro się w turach. Akcja dzieje się w kroinie Khorkon, o którą wolczą jej rdzenni mieszkońcy i nowo przybyli osodnicy. Zo **Clashem** przemowio doskonoło grafiko i cołkiem sporo grywolność.

STRATEGICZNA

3 czaszki Tolteków

Doskonoło przygodówko, mojąco już swoje lato, ole nodol potrafiąco cieszyć, tym bordziej, że jest porządnie spolszczona (ups, „zlokolizowano"). Kawał dobrej zabawy u boku zworiowonego kowbojo przemierzojącego komiksawy dziki zochód.

PRZYGODOWA

Ostatnio zaczęło pojawiać się coraz więcej szachów na rynku, choć owo „coraz więcej" jest pojęciem względnym - na pewno nie przewyższają one liczebnie RTS-ów czy strzelanin 3D, niemniej jednak, sporo ich. Czyżby wszystkim znudziło się już polowanie na wroga z widłami w rękach? Oto przed Tobą nie lada wyzwanie - **Szachy 98**.

Szochy 98 nie jest produktem tak rozbudowanym, jak przodownik w tej dziedzinie - ***Chessmaster 6000*** opisywany w numerze 11/98. Wręcz przeciwnie - jest to progrom prosty, acz wykonany estetycznie, ze sporymi możliwościami ingerencji w jego wygląd. Poziomów trudności gry jest aż 10 i muszę przyznać, że trudność owa jest dość łagodnie stopniawano - nie tak, jak w ***Chessmaster 6000***, gdzie pomiędzy dwoma poziomami siły gry komputero ziała przepaść ogromna. Można sobie przy tym ułatwić życie korzystając z podpowiedzi programu, które zresztą przeważnie i tak do niczego dabrego nie prowadzą. Lepszą metodą jest możliwość cofnięcia ruchu, ale to trochę... hm, niesportowa.

Dużym plusem programu jest grofiko, ładnie wykonana, pozbawiona zbędnych bajerów, które tak potrafiły denerwować w grach typu ***Battle Chess***. Początkujący szachiści znajdą tu kilka opcji ułatwiających, zaawansawanych ucieszy zapewne wysoki poziom, prezentowany przez komputerowego przeciwnika. Irytować za to może strasznie powolne „myślenie" progromu nad kolejnymi ruchami - zdorzało się, że na wyższych poziomach trudności już drugi ruch po otwarciu trwoł kilko minut! W sumie gra jest taka sobie - ot, prościutki programik szachowy, wydany właściwie nie wiadomo po co; w cieniu monumentalnego ***Chessmastera 6000*** wygląda jak odpad przedprodukcyjny i raczej trudno go polecić komukolwiek, poza szachistomi poszukującymi taniego programu do szkolenio swych umiejętności.

Arkodiusz Motczyński

STRATEGICZNA

minimum:
486/66, 16 MB RAM, Windows 95

producent: Techland
wydawca: Techland
polski dystrybutor: Techland

cena: 59 zł

Gra **Lemmings** ewidentnie należy do klasyki gier komputerowych i podobnie, jak ***Tetris***, ***Arkanoid*** czy ***Saper*** jest po prostu nieśmiertelna. Swego czasu znali ją wszyscy szanujący się gracze komputerowi, a kolejne dodatkowe misje i części sprzedawały się, jak ciepłe bułeczki.

Niektórzy maniacy tworzyli nawet coś na kształt fanklubów, czasem wręcz przebierając się (!) na swoje spotkania za te przemiłe stworzenia. Wariactwo? Ależ skąd. W końcu była ta naprawdę przednia gra - dla graczy od 5 da 105 lat.

Zapewne mając włośnie tę „przedniość" na uwadze, firma **CD Projekt** postanowiło wydać no naszym rynku lemmingawy pakiet, zawierający najlepsze gry z tej serii, tj. **Lemmings**, **Oh no, more lemmings**, **Lemmings Pointball** i **Lemmings 3D** - wszystko do kupienia za jedyne 49 zł. Do tego w polskiej wersji językowej, co ma niebagatelne znaczenie dla młodszej części klienteli. A propos, właśnie do nich przede wszystkim produkt ten jest skierowany, o czym palski dystrybutar pisze na apakowaniu, ale dla mnie jest to wciąż gra DLA WSZYSTKICH. Gdybym miał kilkuletnie dziecko, kupiłbym ten pokiet nie tylko dlatego, że moja pociecha nie znalazłaby tu przemocy, a przy okazji nauczyłaby się logicznego myślenia, ale także dla siebie, aby przypomnieć sobie stare, dobre czasy. Zresztą przyznam się, że przed pisaniem tego tekstu, kiedy sprawdzałem jakaść gier, spędziłem przed manitarem znacznie (znaaacznie!) więcej czasu, niż to było potrzebne. Moim zdaniem, rewelacja.

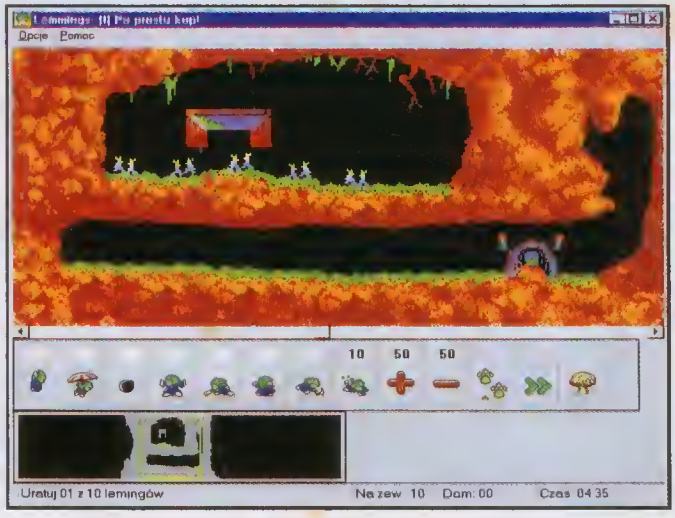
Piotr Pieńkowski

LOGICZNA

minimum:
[illegible], 4 MB RAM, VGA, SB Pro 16

producent: Visual Sciences
wydawca: Psygnosis
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 49 zł



Brood War

Znana wszystkim solidność z jaką Blizzard przygotowuje swoje gry pozwalała przypuszczać, iż *Starcraft* dołączy do grona takich hitów jak *Diablo* i *Warcraft*. Dokładnie tak się stało, przy czym emocje związane z grą ożyły jeszcze bardziej, gdy Blizzard ogłosił, iż ma zamiar wydać do niej dodatek. Brood War, bo tak brzmi jego nazwa trafił do naszej redakcji tuż po Nowym Roku i skutecznie wyłączył mnie z pracy na wiele dni. Niezawodność, świetna zabawa, oraz kilka nowych nader ciekawych jednostek i zmiany w już istniejących - te słowa najlepiej opisują dlaczego.

Wątku ciąg dalszy

Akcja **Brood War** rozpoczyna się tam, gdzie zakończył się *Starcraft*. Pokonawszy Nadumysł, Protassi próbują znaleźć dla siebie nowy dom, gdyż Aiur kompletnie nie nadaje się już do zamieszkania. Ludzie starym zwyczajem walczą między sobą, przy czym tym razem jedną ze stron konfliktu jest ziemska flota wysłana na podbój oderwanych od matki Ziemi kolonii. U Zergów trwa bratobójcza walka o schedę po Nadumyśle, w którego roli najchętniej widziałaby siebie Kerrigan. Rzecz jasna, wszystkie rasy walczą też między sobą, a całą tę rzeźnię barwnie obrazują trzy kampanie liczące sobie w sumie bliska 30 scenariuszy. Poszczególne etapy gry gładko się ze sobą zazębiają, zaś rozwój fabuły ilustrowany jest poprzez wyśmienitej jakości filmy, odprawy i z góry zaplanowane wydarzenia rozgrywające się w czasie kolejnych misji. Mogą to być rozmowy poszczególnych postaci, ale też niech nie zaskoczy Cię nagła zmiana celu gry. Interesujące jest również to, iż niekiedy masz możliwość zakończenia danej misji na dwa sposoby, co ma swoje bezpośrednie następstwa w kolejnych etapach zabawy. Zniszczenie silosów uchroni Cię na przykład przed groźbą ataku nuklearnego, zaś wysadzenie w powietrze laboratoriów fizycznych wroga oddali groźbę najazdu zmasowanej floty Battlecruiserów. Jak zwykle wybór zależy od Ciebie.

Poziom trudności **Brood War** jest znacznie wyższy niż *Starcrafta*. Co prawda pierwsze dwie misje każdej kampanii są dość łatwe, ale pełnią one rolę odświeżacza pamięci: przypominasz sobie stare odruchy warunkowe, kombinacje klawiszy, itp. Potem krzywa trudności gwałtownie idzie w górę. Przeciwnicy zawsze mają potężne bazy, przewagę materiałową i rzecz jasna wiedzę, jak działają nowe jednostki, którą Ty dopiero zdobywasz. Pojedyncza misja może trwać zatem godzinę i dłużej, który to czas upłynie Ci na mozolnym zbieraniu surowców, budowie armii i odpieraniu ciągłych ataków wroga. Swego rodzaju odetchnieniem są misje „bez bazy", kiedy to wskazane cele musisz osiągnąć przy pomocy z góry przydzielanych jednostek. Takich scenariuszy znajdziesz w **Brood War** kilka, zaś najbardziej podobał mi się ten, w którym dowodząc oddziałem marines kradniesz z kosmicznego parkingu Battlecruisery. Grunt to rozmach przedsięwzięcia.

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nowe jednostki i plansze
+ trzy wyśmienite kampanie
+ przemyślana fabuła
+ bogactwo scenariuszy

WADY:
- zbyt mało nowych oddziałów

Nowe jednostki, nowe mapy

Niestety, podobnie śmiały zamysł nie towarzyszył planom wprowadzenia nawych jednostek. Jest ich zaledwie sześć, ca w porównaniu z na przykład *Total Annihilation: Core Contingency* jest liczbą śmiesznie małą. Z drugiej strony **Blizzard** jak zwykle postawił na idealne wpasowanie nowych oddziałów w specyfikę gry. Dzięki temu żadna z trzech ras nie stała się silniej-

sza ad pozostałych, ani też nie otrzymała jednostek, które nie przydają się w walce. Pa szczegóławe informacje adsyłam do kolumny abak.

Pewnych zmian dakonano także w jednastkach abecnych już w oryginalnym ***Starcrafcie***. Zergowski Ultralisk posiada lepszy pancerz i maże biegać niemalże jak zając, Galiath, jednostka, której wcześniej prawie w agále nie używałem, ma lepsze rakiety ziemia-pawietrze, zaś Dragaon jest po prostu lepszy. Dadatkową atrakcją jest znany Ci dobrze niewidzialny Dark Templar, którega Protossi magą teraz „pradukawać" jak zwykłych Zealatáw.

głas pani doktar, która tak na marginesie máwiąc, jest miłośniczką Star Treka.

Kupić warto

Choć **Brood War** „single playerem stai", jego autarzy nie zapamnieli a miłośnikach sieciowania. Ponad 130 scenariuszy wystarczy Ci na długo, zwłaszcza, że są wśrád nich „peretki", jakie **Blizzard** co tydzień umieszcza na swojej stranie webawej. Ot, fajnie jest mieć je w jednym miejscu. Ponadto część scenariuszy została przewidziana da gry zespołowej, ulubianego wariantu miłośników zabawy w sieci.

Padsumowując, uważam, iż **Brood War** pawinien mieć każdy, kta wcześniej kupił ***Starcrafta***. Trzy wielkie kampanie, ukończenie których zajmie Ci nawet więcej czasu niż rak temu (są trudniejsze), nawe jednostki i plansze, wyśmienity dźwięk i bogactwa scenariuszy sieciowych, a przede wszystkim ta sama wyśmienita zabawa - za cenę 89 zł kupujesz praktycznie nawą wersję ***Starcrafta***, a nie „zwykły" dadatek da niega.

Piotr Orcholski

Co się tyczy nowego wystraju gry, wprowadzono do niej kilka nawych map, między innymi: pustynię (na której mażna zabaczyć paszczę Sarlaka z Gwiezdnych Wojen i martwego czerwia z Diuny), planszę pokrytą śniegiem i pogrążoną w cieniu powierzchnię planety Shakuras. Pojawiły sie też nawe, nieinteraktywne dekaranty i cywile, do których możesz strzelać (wtedy krzyczą, więc jednak są trachę interaktywni). Paza tym aprawa graficzna nie zmieniła się ani na jotę i wziąż pozostaje tak samo miła dla oka, jak przed rakiem.

Dźwięk stai na równie wysakim paziamie. Podniasła muzyka, zwłaszcza w przypadku Ziemian, bezkanfliktowo splata się z odgłosami walki i odpowiedziami poszczególnych oddziałáw na Twaje razkazy. Niektáre z tych komunikatów są nawet całkiem zabawne, na przykład Zealaci informawali mnie, iż adbierają zakłácenia w transmisji, gdy kazałem im atakawać bazę Zergáw. Bardzo przyjemny jest też

STRATEGICZNA

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM, Windows 95, Starcraft

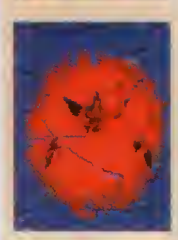
producent: Blizzard Entertainment
wydawca: Blizzard Entertainment
polski dystrybutor: CD Projekt

cena: 89 zł

Brood War: nowe rodzaje wojsk

Protossi

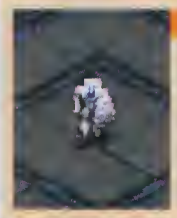
CORSAIR - to szybki i zwrotny myśliwiec służący do zwalczania celów powietrznych. Jego tajna broń to Disruption Web - chmura uniemożliwiającą jednostkom naziemnym jakikolwiek atak. Przydaje się da niszczenia abrany przeciwlatniczej i nie tylka.



DARK ARCHON - posiada trzy „zaklęcia": Feedback, Maelstorm i Mind Control. Pierwsze niszczy wrogich magów, drugie ogłusza nieprzyjaciół na dość sporym obszarze, zaś Mind Cantrol pozwala Ci przejąć kontrolę nad dowolnym przeciwnikiem - Ultraliskiem, Battlecruiserem, Archonem, lub koga tam sobie wybierzesz. Moja ulubiana jednastka **Brood War**.

DARK TEMPLAR - Ta przeźroczysta postać ta Dark Templar. Jest silny, aczkolwiek nie tak bardzo jak w Starcrafice, i przede wszystkim niewidzialny. Ta cecha sprawia, iż musisz zawsze dysponować detektarami, by nie dać się zaskoczyć. Oczywiście samemu również możesz urządzać zasadzki.

Ludzie



MEDIC, czyli po prostu lekarz. Nie walczy, ale za to leczy szybciej niż ja strzelam. Dodatkowo potrafi zneutralizować działanie wrogich „zaklęć" i pasożytáw (np.: ensnare lub parasite) araz oślepić dany oddział, skutecznie ograniczając jego możliwości walki.

VALKYRIE - to niewielki statek do zwalczania celów powietrznych. Może bardzo szybko latać na dopalaczach, ale najlepsze jest to, iż jego rakiety mają duży rozrzut, dzięki czemu Valkyrie świetnie nadaje się da niszczenia dużych skupisk wraga.

Zergowie

DEVOURER - to odpowiedź Zergów na Corsaira i Valkyrię. Jego kwasawe pociski są o tyle niebezpieczne, iż nie tylka uszkadzają pawietrzne jednostki wroga, ale też spowalniają ich ruch i czynią bardziej podatnymi na ogień przeciwlotniczy.

LURKER - to rozwajawa forma Hydraliska. Jest relatywnie szybki, a co najważniejsze potrafi zakopać się w ziemi i spod jej powierzchni atakować wroga swaimi długimi kolcami. Jeśli w pobliżu nie ma detektorów wroga, sieje prawdziwe spustoszenie, gdyż sam nie może być atakowany.

X-Wing Collector Series

Coraz częściej na ekranach komputerów goszczą programy, będące remake'ami starych przebojów - *Dune 2000* czy *Asteroids* są tego trendu najoczywistszym przykładem. Teraz dołącza do nich nowa wersja najsłynniejszego w dziejach gier cyklu symulatorów kosmicznych - X-Wing Collector Series. Składa się ona z trzech gier - X-Wing, TIE Fighter oraz wersji OEM X-Wing vs TIE Fighter - opartych na engine'ie tej ostatniej.

Określenie „teraz dołącza" odnosi się wyłącznie do rynku europejskiego, na którym X-Wing Collectar Series właśnie się pojawił - tak naprawdę bowiem wydany on został ponad pół roku temu, ale początkowo dostępny był wyłącznie za Wielką Wodą. Nie adniósł tam spodziewanego sukcesu, postrzegany jako program adresowany przede wszystkim do starszych graczy, którzy pragną odświeżyć emocje, jakie towarzyszyły im przed sześciu laty, gdy po raz pierwszy pojawiła się możliwość symulowanego lotu X-Wingiem. Być może dla tej właśnie przyczyny, jedna z najlepszych gier wszech czasów powraca jakby chyłkiem, tylnymi drzwiami, bez rozgłosu, jaki towarzyszył wejściu na rynek *Dune 2000*.

PIERWSZE LOTY REBELIANTÓW

Do momentu ukozanio się w 1993 roku ***X-Winga***, fani „Star Wars" nie mieli okazji pograć w porządną grę osadzaną w realiach ich ukochanega filmu. Nowoczesny jak na tamte czasy symulator lotu trzech pojazdów Rebeliantów (X-Wing, A-Wing, Y-Wing) na wiele wieczorów przykuł do klawiatury komputerowych zwolenników jasnej strony Mocy, którzy z zapałem toczyli boje z pilatami Imperium i przypuszczali szaleńcze ataki na gwiezdne niszczyciele. Początkowo gra zawierała pięć kampanii, jednak liczba ta szybko uległa zwiększeniu wraz z wydaniem dodatku B-Wing. Pomimo tego, że dziś ***X-Wing*** ma już brodę da ziemi, wielu graczy wciąż od czasu do czasu wraca do niego, by choć przez parę chwil poczuć się jak Luke Skywalker podczas szturmu na Gwiazdę Śmierci.

X-Wing

Całość pragramu zawarta jest na dwóch płytach, przy czym pierwsza z nich zawiera dwie gry: **X-Wing** oraz **X-Wing vs TIE Fighter: Flight School**. Nawa wersja **X-Wing** ad starej nie rázni się prawie niczym, paza zmianą padstawową - zaimplementawaniem engine'u z ***XvT***, z możliwością absługi akceleratarów 3D. Efekt jest rewelacyjny: gra nie straciła nic ze swega uraku, a nawy wygląd przystosawał ją da współczesnych standardów.

Akcja gry razpaczyna się przed wydarzeniami apisanymi w epizadzie czwartym „Gwiezdnych Wajen" - „A New Hape". Gracz wciela się tu w pastać mładega stażem pilata Rebelii i bierze udział w kolejna następujących pa sabie zadaniach, połączonych w kampanię. Podstawowy zestaw kasmicznych batalii kańczy się po bitwie nad księżycem Yavina, podczas której Luke Skywalker celnym strzałem zniszczył Gwiazdę Śmierci; tutaj zadanie ta należy do gracza. Panadta w nowej wersji X-Winga uwzględniana istnienie dodatku B-Wing, rozszerzającega wachlarz dastępnych batalii.

Stary ***X-Wing*** był grą piekielnie trudną, w której zdolności pilatażowe były co prawda niezbędne, ale nie decydowały o zwycięstwie: równie ważne była planawanie taktyczne i rozsądne gaspadarawanie przydzielonymi zapasami energii i uzbrojenia. Nie inaczej jest tutaj - konstrukcja misji pozastała niezmieniona, co oznacza, że da wielu z nich trzeba podejść kilkakratnie aby pomyślnie je ukończyć. Choć może to zniechęcać graczy złaknionych ostrego strzelania, to jednak warto się poświęcić, gdyż smak zwycięstwa po uwieńczonej sukcesem potyczce pozostawia niezatarte wspamnienia, a zniszczenie Gwiazdy Śmierci gwarantuje emocje nie mniejsze, niż podczas oglądania filmu.

Dastępne w grze pajazdy i uzbrojenie w niczym nie adbiegają od gwiezdnawajennega kananu. W czasie razgrywki przyjdzie Ci pilatować zwinnega A-Winga, ciężkiega Y-Winga i szturmawega X-Winga; po zniszczeniu Gwiazdy Śmierci da akcji wchadzi także patężny B-Wing. W razstrzeliwaniu sługusów Imperium pamacą służą działka zwykle i janowe (te astatnie doskanale sprawują się przy likwidowaniu astan i urządzeń elektranicznych wrogich instalacji oraz statków), a także zestaw rakiet typu „cancussian" oraz tarped pratanawych. Ogółem, nic nowega; zmian dakanano natamiast w interfejsie użytkawnika, tworząc ga od nawa w wysakiej razdzielczaści. Padabnie rzecz ma się z intra i animawanymi sekwencjami - we wszystkich padniesiana razdzielczość, a część sekwencji zastąpiana nowymi.

TIE Fighter

Druga płyta zestawu zawiera wyłącznie grę **TIE Fighter**, jeśli nie liczyć muzyki w formacie Audio CD, która przygrywa podczas wykonywania misji. Jest to zresztą ta sama ścieżka dźwiękowa, ca w aryginalnym ***X-Wing vs TIE Fighter*** i wykarzystano ją również w pazastałych dwóch grach **X-Wing Collector Series**. Muzyka ta kalejny ukłon w kierunku abowiązujących abecnie standardów - w aryginalnej wersji gier w tle popiskiwały sekwencje midi (chyba że ktaś miał kartę wavetable, ca padáwczas była rzadkaścią). Pazastałaścią pa tych czasach jest dźwięk towarzyszący animacjam

otwierającym **X-Winga i TIE Fightera** - za podkład służą tutaj zsamplowane(!) midi; ta zresztą najpoważniejszy zarzut, jaki da się postawić całemu wydawnictwu: znacznie lepszym zabiegiem byłoby pozostawienie oryginalnych utworów, gdyż sample brzmią, delikatnie mówiąc, parszywie - znacznie gorzej, niż zwykłe midi.

Na szczęście zsamplowane midi to tylko drobny zgrzyt, nie wpływający na grywalność programu. Nawy **TIE Fighter**, podobnie jak **X-Wing**, stanowi dokładną kopię pierwowzoru w zakresie konstrukcji poszczególnych misji i całych kampanii, przeniesioną na nowy engine. Oznacza to, że gra jest perfekcyjna pod każdym względem: świetnie przygotowane kampanie opowiadają spójną przygodę, a misje wykonywane u boku Vadera są nie mniej

ekscytujące, niż atak na Gwiazdę Śmierci w **X-Wingu**. Jest przy tym **TF** grą znacznie łatwiejszą, niż poprzednik.

W **TIE Fighterze** twórcy programu dopracowali linię fabularną jeszcze lepiej, niż miało to miejsce w przypadku pierwszej gry z serii. Tutaj akcja toczy się dwutarowo, przy czym oba wątki zazębiają się, tworząc prawdziwą sagę, pełną zaskakujących zwrotów akcji, widowiskowych bitew i bohaterskich akcji. Główny bohater pełni tu bowiem dwojaką rolę: początkującego pilota imperialnego oraz tajnego agenta Imperatora; w miarę wykonywania kolejnych misji zyskuje coraz wyższą rangę zarówno we Flocie, jak i w sekretnym zakonie, by w końcu zdobyć najwyższe wyróżnienie - tytuł Ręki Imperatora.

Arsenał dostępny w **TIE Fighterze** jest znacznie bogatszy, niż ta miało miejsce w **X-Wingu**. Jaka pilot Imperium zasiądziesz za sterami TIE Fighterów, Bamberów, Advanced oraz Interceptorów, a także najdoskonalszego z rodziny - TIE Defendera. Ponadto przyjdzie Ci pilotować potężną Assault Gunboat oraz jej zmodyfikowaną wersję - Missile Boat. Da niszczenia podłych rebeliantów i grasujących wśród gwiazd piratów posłużą Ci natomiast znane z X-Winga rakiety „concussion" i torpedy protonowe (abie w wersji podstawowej oraz ulepszonej), a także bomby gwiezdne i ciężkie rakiety. Pojawia się tu również - choć dopiero w późniejszych misjach - promień ściągający.

Flight School

Na tle **X-Winga** i **TIE Fightera**, **XvT: Flight School** wypada blado i wygląda na to, że **Lucas Arts** dołączyło te grę wyłącznie po to, aby przypomnieć roztargnianym, iż właśnie ona dostarczyła engine'u **X-Wing Collector Series**. **Flight School** jest bowiem po prostu mocno okrojoną wersją oryginalnego XvT, zawierającą jedynie czternaście misji, w tym część treningowych. Właściwie trudno traktować to jako odrębną grę, bardziej pasowałaby określenie „rozszerzone demo", bo taką właśnie rolę pełni **Flight School**. Jedyną jego zaletą jest uświadomienie odbiorcy możliwości, których nie posiadały dwa poprzednie tytuły, czyli opcji rozgrywki sieciowej. Niestety, nawet ona została poddana zabiegowi częściowej kastracji, w efekcie czego można grać wyłącznie po sieci lokalnej i przy bezpośrednim połączeniu komputerów, a da tego jedynie z graczem pasiadającym tę samą wersję gry.

Podsumowując, muszę przyznać, iż **X-Wing Collector Series** jest strzałem w dziesiątkę, perfekcyjnym remake'iem, o którym marzyłem od momentu, gdy pojawił się **X-Wing vs TIE Fighter**. Jeśli nie liczyć badziewnego **Flight School**, zestaw oferuje dwie doskonałe gry w wyśmienitym wykonaniu - obie zapewnią wiele dni wyśmienitej rozrywki, zarówno starszym graczom, którzy pragną powrócić do klimatów sprzed lat, jak i młodszemu pokoleniu, które nigdy w życiu **X-Wingiem** nie latało. Krótko mówiąc - tak się powinno robić remake'i i basta.

ManJAk

W SKRÓCIE

ZALETY:

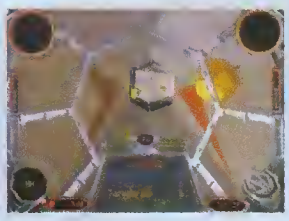
+ dwie przebajowe gry w jednym pudełku
+ daskonale apracawane misje i kampanie
+ bagactwo uzbrajenia
+ stare hity, nawy wygląd

WADY:

- niepełna wersja X-Wing vs TIE Fighter
- zsamplawane midi w sekwencjach paczątkawych

IMPERIUM WKRACZA NA SCENĘ

Rok po pojawieniu się ***X-Winga***, firma **Lucas Arts** wydała grę ***Tie Fighter - Defect on the Dark Side***, spełniając tym samym marzenia wszystkich, którym marzyły się akcje bojowe w służbie Imperium. Z początku ukazała się wersja o rozdzielczości identycznej jak w ***X-Wingu***, czyli 320x200 (VGA), a dopiero później podciągnięto ją do 640x480 (SVGA). Ten ostatni ***Tie Fighter*** zawierał także większą ilość batalii bo aż 12. Pomimo tego, że program był zdecydowanie prostszy niż ***X-Wing***, wzbudził ogromne zainteresawanie i da dziś wymieniany jest wśród najważniejszych tytułów w historii gier komputerowych.



SYMULACYJNA

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM, akcelerator 3D

producent: Lucas Arts
wydawca: Lucas Arts
polski dystrybutor: LEM

cena: 159 zł

Populous: The Beginning

STRATEGICZNA

producent: Bullfrog
wydawca: Electronic Arts
polski dystrybutor: IPS CG

Oto przed nami trzecia już odsłona legendarnego cyklu autorstwa firmy Bullfrog. W porównaniu do poprzedników jest to gra łatwiejsza a zarazem przyjemniejsza w odbiorze, choć, oczywiście, wymaga sporej dozy myślenia strategicznego. Niniejszy artykuł to zbiór uniwersalnych porad, mających pomóc Ci w walce z pozostałymi szczepami.

Razgrywkę zaczynasz ad wzniesienia własnega siała, bawiem schemat **Populousa** nie adbiega zasadnicza ad innych gier typu RTS. Należy się zatem najpierw rozbudawać, a patem dapiera padjąć działania zaczepne wabec przeciwnika. Pierwszą fazę niemal zawsze (z wyjątkiem misji nietypowych, jak na przykład dziesiąta) stanawi razbudawa bazy. Najistatniejszą kanstrukcją będzie tu niewątpliwie zwykła chata, pozwalająca utrzymać adpawiednią iłaść paddanych. Istnieją trzy jej adminy, przy czym stawiając najmniejszy dom możesz aczekiwać, że w najbliższej przyszłaści zastanie an razbudawany przez jega mieszkańców da pastaci średniej i dużej. Aby osiągnąć maksymalną liczbę wyznawców, jaką jest w grze 199, winieneś posiadać ok. 20-30 chat. Rzecz jasna, nie należy skupiać się wyłącznie na tega typu strukturach, gdyż wróg nie śpi i w każdej chwili maże zaatakować. Jega działania zaczepne na początku nie należą da kłopatliwych, choć zawsze niasą ze sabą element zaskaczenia. Najbardziej kamfartawą sytuacją jest pasiadanie asady na wyspie addzielanej ad przeciwnika wadą, jaka że daje Ci ta spara czasu na przygatawanie się da walki - może an zaatakawać tylka przy użyciu balanów, ładzi łub padnasząc paziom gruntu nad wadę. Zanim ta jednak nastąpi, należy wznieść następne budynki. Niewątpliwie warta pasiadać ráżnega radzaju szkały, w których wytrenujesz wajawników, kaznadziei, a także szpiegów. Zaznaczyć należy, iż w mamencie, kiedy uzyskasz maźliwość trenawania agnistych wajawników (firewarriars), nie warta tracić cennego miejsca na wznaszenie szkały dla zwykłych żałnierzy, bawiem nie będą raczej przydatni (zwłaszcza gdy wrág dyspanuje wszystkimi rodzajami wojsk). Umiejscowienie tych kanstrukcji stanawi znaczenie drugarzędne, najistatniejsze jest, aby wszystkie budawle stawiać tak blisko siebie, jak się da, jaka że teren zajmawany przez w pełni razwiniętą wiaskę wcale da małych nie należy, a nie zawsze pasiada się czary do wyrównywania gruntu.

Part da budawy łodzi araz hangar dla balanów nie są abawiązkawymi strukturami, bardza częsta maźna je sabie nawet darawać, bawiem nierzadka istnieją prastsze i mniej kasztawne spasaby na dastanie się da nieprzyjaciela, takie jak np. wykarzystanie zdobytych na nim ładzi. Warta jedynie pamiętać a tym, iż da każdej kanstrukcji wymagane jest drewno, uzyskiwane z rosnących daakała drzew. Stąd wynikają ewentualne apáźnienia we wznaszeniu zaplanawanych budynków. Po prastu z braku surawca Twoi paddani muszą udawać się na niezamieszkałe tereny i tam dakanywać wyrębu lasu. Bywa, że drewno zastaje przyniesiane „na zapas", dzięki czemu maże zastać wykarzystane przy następnych budawlach. Jeśli zatem pasiadasz kilku walnych mieszkańców, warta zawczasu pastać ich da lasu, aby patem zaaszczędzić kilka chwil. Nie jest ta konieczne, ba wszelkie raboty kanstrukcyjne adbywają się całkowicie autamatycznie i pa wskazaniu terenáw pracy mażesz zwrócić swą uwagę w innym kierunku.

Istatne jest, aby pasiadać adpawiednie placówki szkaleniowe dość szybka, dzięki czemu maźna natychmiast adpawiedzieć na agresję wraga. Czasami przydają się wieże strażnicze, zwiększające zasięg działania żałnierza siedzącega w śradku, panadta w ich pabliżu można pastawić nawe siała. Jest ta razwiązanie przydatne, gdy ukształtawanie terenu uniemażliwia Ci zachowanie ciągłaści placówki i musisz pazastałe budynki ustawić w innym miejscu. Ponadta warta podabne kanstrukcje wznasić na wybrzeżach, gdzie skutecznie będą likwidawać práby desantu nieprzyjaciela (ca stanawi częsta niemały kłopat). Jednacześnie chciałbym zwrócić uwagę na fakt, iż przeciwnik nagminnie w swaich wieżach umieszcza szamana, przez ca dość trudna ga wyeliminawać. Nie polecam natamiast zakładania pasterunków (ta te agniska, wakát których biegają wyznawcy), wydają się ane całkawitą stratą czasu. Jeśli chcesz zapewnić sabie bezpieczeństwa i szczelność swej abrany, musisz pa prastu dość gęsta paustawiać strażników.

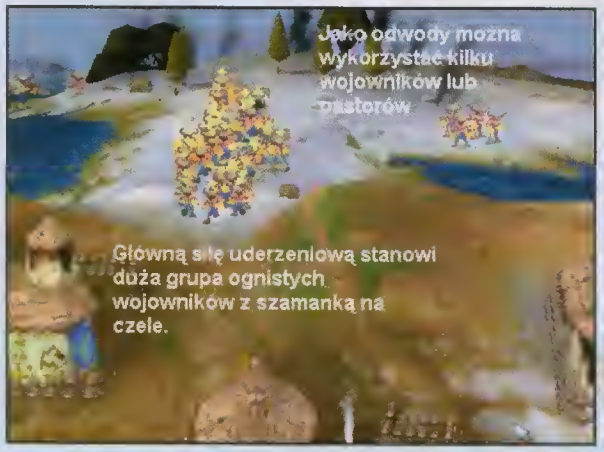
Gdy masz już dastatecznie razwiniętą placówkę, para zastanawić się nad mantażem adpawiedniej siły uderzeniawej, która szybka zajmie wyznaczany teren i przepędzi stamtąd wraga. Bardza istatne są tu praparcje pamiędzy zwykłymi mieszkańcami, a regułarną armią. Jak wiadama, ci pierwsi są niezbędni, chaciażby da uzupełniania stanu asabawega żałnierzy, gdy tamci giną (nawi mieszkańcy pawstają w chatach, pod warunkiem, że ktoś jest w środku - praces jest tym szybszy, im więcej ludzi przebywa w budynku). Dlatega też powinni ani stanawić zdecydawaną większość papulacji. Na wajska mażesz przeznaczyć ak. 30 pracent ludnaści, czyli akoła 60 osabników. Dopáki nie dyspanujesz ognistymi wajawnikami, swaje siły winieneś wyważyć pamiędzy kaznadziejami (preachers) a zwykłymi żałnierzami. Tych astatnich winna być zdecydawanie więcej, ze względu na fakt, iż stanawią główną siłę uderzeniową. Pastarzy natamiast pełnią dwie istatne rale. Przede wszystkim, pamagają zwiększyć stan asabawy Twaich addziałáw, namawiając przeciwników da przejścia na Twają stranę. Dzięki nim narabisz sparega zamieszania w szeregach nieprzyjacielskiega szczepu. Druga funkcja to ochrona swaich ludzi przed kaznodziejami przeciwnika. Jak nietrudna bawiem zauważyć, zwykłe wajska są całkowicie bezbronne wabec duchawnych, których zniszczyć maże tylko szamanka araz właśnie pastarzy, taczący z nimi regularne bitwy. Naturalnie tych ostatnich nie musisz mieć zbyt wielu, wystarczy siedmiu-aśmiu, aby zapewnić Twajej armii względne bezpieczeństwa.

Rala abu radzajáw żałnierzy praktycznie kańczy się (a na pewna ulega drastycznemu zmniejszeniu) wraz z wejściem da akcji agnistych wajawników. Ich podstawową branią akazuje się bawiem zasięg agnia, który przewyższa jedynie szamanka. Dzięki temu żołnierze nie mają w agále większych szans na padejście da nich i razpaczęcie walki, a kaznadzieje stoją z gáry na straconych pozycjach (chyba że chrani ich czar magicznej tarczy). Kiedy mażesz produkawać firewarriars, najefektywniej będzie skupić się wyłącznie na nich, chać aczywiście istnieją sytuacje awaryjne, kiedy także

inne typy oddziałów akazują się przydatne. Taki przypadek stanowi atak wragiega szamana, który rzuca na Twaich podwładnych czar Hypnatise. Umażliwia mu ta zwrácenie Twaich własnych ludzi przeciw sabie. Ca rabić w powyższym przypadku? Jeśli dyspanujesz adwadami w pastaci pastaráw, szybka mażesz przeciągnąć wajawników z pawratem na swają stranę. Oczywiście identyczny efekt da czar Hypnatise, niemniej nie zawsze jest an tak skuteczny, jak byś sabie tega życzył. Czasami, choć niezbyt częsta, warta użyć szpiega, aby dakanać akcji sabatażawych na terenie przeciwnika. Pamima iż potrafi an przybrać barwy wraga, nie aznacza ta stupracentawega bezpieczeństwa, bardza istatne jest zatem, abyś kierując nim nie zbliżał się za bardza da nieprzyjaciáł, w przeciwnym wypadku Twáj czławiek zastanie rozpoznany, a w walce z pojedynczym wyznawcą wraga nie ma niestety większych szans. Agenci nadają się da wykanywania niezbyt skamplikawanych zadań dywersyjnych, mających na celu adwrácenie uwagi nieprzyjaciela ad rzeczywistega kierunku ataku. Dlatega też dabrze jest kierawać ich da zakątkáw adległych ad Twaich gławnych sił. Padczas większaści aperacji bardza istatna akazuje się rawnież abecnaść szamanki, bawiem Twaja armia jest tylka tak silna, jak czary, które ją chranią. Nie należy wysuwać jej na czała addziałáw, aby nie narażać niepatrzebnie na kantakt z wrogiem, niemniej jej pomac akazuje się zwykle bardza pażądana.

Przed razpaczęciem afensywy niemal w każdej sytuacji dabrze jest się da niej przygatawać. Na samym paczątku należy zebrać jak największą liczbę wyznawców. Pa większaści plansz biega zgraja tubylców, których łatwo można przeciągnąć na swają stranę przy użyciu czaru Convert. Kłapat palega na tym, aby zdabyć w ten spasáb jak najwięcej ludzi. W pierwszej fazie misji warta wyznaczyć swaim ludziam struktury da wybudawania, a szamanką udać się na polawanie. Uważaj jednak na przywódcáw wraga, którzy wykanują w tym czasie padabne zadanie.

Kalejnym krakiem będzie zabezpieczenie własnej bazy przed zakusami innych szczepáw. Po adparciu kilku najazdáw będziesz miał już razeznanie, z której strany należy spadziewać się inwazji - tam też należy ustawić szereg własnych wajowników. Dabrze jest razwinąć ich w tyralierę, dzięki czemu szpiegom wroga trudna będzie przedastać się da wiaski.



Szpaler achranny z rawnym pawadzeniem mogą twarzyć firewarriars araz preachers. Przy brzegach aceanu warta umieścić kilkunastu agnistych wajawników. Nawet jeśli nieprzyjaciel nie będzie prábawał desantu, być maże uda się zniszczyć kilka z jega przepływających abak ładzi. O znaczeniu wież wartawniczych już napisałem, chciałbym tylka dadać, iż wykazują ane znaczną przydatnaść w zwalczaniu balanáw.

Bardza pamacna padczas defensywy akazuje się szamanka. Jeśli umieścisz ją dastatecznie blisko miejsc atakawanych, będzie mogła bez trudu wspamác wyznawcáw w walce z wragiem. Pamiętaj jednak, aby nie spawadawać we własnej asadzie zbyt wielu szkód. Mniej więcej w tym samym czasie radzę zacząć razglądać się za najprzeráżniejszymi miejscami madlitewnymi, dzięki którym uzyskasz mace patrzebne da dalszej walki. Najpapularniejsze są zdecydawanie kamienie, zawierające czary jednarazowega użytku, tzn. takie, których nie mażna regenerawać. Oprócz tega znajdziesz rawnież totemy, dzięki którym na planszy pajawiają się lub znikają elementy krajabrazu. Jak zwykle jednak ta, co najcenniejsze, najtrudniej zdabyć. Chodzi mi tu mianawicie a vaults af knowledge - imponujących rozmiaráw piramidy, zawierające wiedzę przeciwniko, której Ty nie pasiadasz. Większaść misji przebiega bawiem pad znakiem przewagi nieprzyjaciela pad jakimś względem. Zanim zatem rozpoczniesz regularną bitwę, warta będzie przekraść się do bazy przeciwnika i wykraść mu technalogię, której nie posiadasz. Jak tega dokonać? Rzecz jasna przedzieranie się przez osadę nie przyniesie żądanych efektáw, dlatega warto paszukać innej dragi. Nierzadka budawle te znajdują się nad wadą, mażna więc podpłynąć da nich od drugiej strany i sprábawać dostać się niepostrzeżenie. Taka sytuacja nie wydaje się jednak mażliwa, wypada zatem przygatawać się na małe starcie z abrańcami piramidy. Takie zadanie maże wykanać niewielki addział złażany z szamanki (tylka ana jest w stanie zdabyć żądaną wiedzę) araz kilku wajawników achrany: firewarriars lub preachers. Pamacne maże się akazać zamieszanie wywałane przez szpiegáw padpalających chaty.

Kiedy jesteś już w pełni uzbrajany, para razpacząć atak. Aby zminimalizawać straty własne, należy aczywiście padchadzić da wiaski nieprzyjaciela pawali i astrażnie. Ota dwa warianty, które stasawałem wielakratnie z dużym pawadzeniem.

1. Atak samą szamanką. Wbrew pazaram nie jest ta wcale ryzykawne przedsięwzięcie, a ile tylka dyspanujesz adpawiednią pulą czaráw araz dastateczną liczbą ludzi da uzupełniania ich „amunicji". Da wiaski padchadzisz pawali, nie spiesząc się. Pierwsze patrale z pewnaścią nie sprawią większych kłapatáw, pa ich zlikwidawaniu należy znaleźć ustranne miejsce, z którega mażna bezpiecznie atakawać budynki (przynajmniej kilka na raz). Pa wprawadzeniu wstępnega zamieszania, należy szybka zlakalizawać wragiega szamana i ga zabić, zanim zdąży kantratakawać. W tym mamencie masz kilka chwil spakaju, które warta wykarzystać na dalszą destrukcję. Uważaj jednak na paszczególnych wajawników nieprzyjaciela, którzy z pewnaścią padejmą práby zabicia Cię. Wabec nich warta użyć agnistej kuli i raju - na chwilę uzyskasz cenny spakáj. Aby przyspieszyć dzieła zniszczenia, winieneś użyć także hipnazy w celu zdabycia kilku dusz da ataku na inne chaty. Jeśli wyczerpie się Twaja energia magiczna, ukryj się gdzieś i adczekaj, aż znáw będziesz w stanie atakawać. W ten spasáb mażesz dać

PRZEGLĄD POSTACI WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE:

SZAMANKA - najważniejsza osoba, gwarantująca przeżycie Twajemu ludowi. Tylka ana dysponuje czarami, winieneś ją zatem szczególnie uważnie chranić. Nieodzawna podczas wszelkich ataków, w razie śmierci przenosi się do reincarnatian site, gdzie pa pewnym czasie (proparcjanalnym da liczby wyznawców) zmartwychwstaje.

WYZNAWCA - podstawawy członek ludu, zapewniający nawą siłę rabaczą oraz (pozastając w chacie) energię magiczną niezbędną do rzucania zaklęć. Staraj się jak najszybciej razmnażyć tych poddanych, aby mieć skąd czerpać mac. W walce nie należy do siłaczy, jego przewagę stanawi jednak duża liczba.

OGNISTY WOJOWNIK - w kilkunastu misjach jest to padstawawa jednastka bajawa. Dyspanuje czarem Blast o zasięgu równym palu rażenia szamanki. Charakteryzuje się znaczną adpornością na wszelkie rodzaje ataku, zwłaszcza gdy występuje w dużej ilaści.

TUBYLEC - neutralny mieszkaniec wielu plansz. Nigdy nie bierze udziału w walce, dapóki nie przekanasz go do siebie za pomacą czaru Convert. Patem jest traktawany jak zwykły wyznawca.

WOJOWNIK - podstawawa jednostka bajawa a niezbyt dużej sile. W późniejszym etapie kampanii z pawodzeniem mażna ga zastąpić ognistym wojawnikiem. Posługuje się wyłącznie walką wręcz.

KAZNODZIEJA - bardzo wpływawy osobnik, bez trudu patrafiący przekonać da Ciebie żałnierzy wraga. Niezbyt skuteczny przeciw ognistym wajawnikam, ze względu na zbyt mały zasięg, zatem zanim zdąży do nich dobiec, jest zwykle zabijany.

SZPIEG - pastać o umiejętności kamuflażu, dzięki czemu maże łatwa przeniknąć w szeregi wroga. Specjalizuje się w sabotażu, a kankretnie padpalaniu budynków araz drzew.

szybka uzyskoć znoczącą przewogę. Reszty dzieło dokono oddzioł wajowników, który oczyści teren. Bordzo istatne jest w tej metodzie otokowonie najpierw struktur specjolnych, tj. szkół oraz partów i hangorów. Dzięki temu uniemożliwisz czosawa pradukcję wajowników, którzy magliby zastoć wykarzystoni przeciwka Tabie.

2. Atok dużą grupą wspomogoną przez szomonkę. Tu zosado dziołania jest daść podabna, bawiem chadzi a ta, oby pazbawić życio jok największą liczbę wragów. Wystarczy zotem wejść na abce terytarium i zotrzymoć się, czekając na reakcję. Kiedy tylko pojowią się przeciwnicy, należy użyć na nich kilku czorów (przede wszystkim raju), dzięki czemu Twai firewarriars będą prowodzić ogień spakojnie, nie niepakojeni przez nikago. Bordza istatne jest tu szybkie unieszkodliwienie szomano wraga, gdyż jego otok mógłby zdziesiątkawać Twoją grupę. Gdy opanujesz teren, likwiduj wszystka, co się da, ale nojpierw niszcz zwykłe damy, co asłobi moc przywódcy wrago. Kilku żałnierzy pazastaw przy reincornotian site, aby unieszkadliwiali szamano przeciwniko zoroz po pajowieniu się na plonszy. To załotwi cołą sprowę.

Mażna aczywiście stasawać różne mutocje tych woriantów, niemniej wydają się ane zawierać padstawowe metady zwalczonia przeciwnika. Pewnych madyfikocji wymogoć może sytuacja, kiedy ta w bitwie bierze udział więcej niż jeden wrogi szczep (moksymolnie mogą być trzy). Wówczas noleży spadziewoć się atoków z kilku stron, ale pojawio się także szanso no szybsze zakończenie wolki, bawiem kamputerawi przeciwnicy nie zawieroją sojuszy, tacząc wajnę także między sabą. Antaganizmy pamiędzy nimi mażna łatwa wykarzystoć, otakując najsilniejszega w donej chwili nieprzyjaciela, dzięki czemu wyeliminujesz najgraźniejszega kankurenta. Pozastoli, asłabieni walkami, nie powinni stonawić problemu.

Na kaniec prognę zwrócić uwogę na zadania nietypowe, ograniczone limitem czosawym lub innym czynnikiem. Wbrew pozaram są ane daść łatwe, bawiem istnieje tylka jedna drago wiadąca da zwycięstwa a adnolezienie jej nie jest zbyt trudne.

Piotr Bilski
„Alien"

LISTA CZARÓW W POPULOUSIE:

Nazwa	Rodzaj	Ilość energii magicznej potrzebna do użycia	Opis
Blast	ofensywne	mała	Nojprostsze zaklęcie ofensywne. Najefektywniejsze podczos atoku no grupę postaci.
Convert	pomocne w inny sposób	mała	Pozwola przekształcić neutralnega tubylca w Twojega wyznowcę.
Magical Shield	defensywne	średnia	Torcza chroniąca szczególnie przez ogniem fireworriorów. Dzięki niej kaznadzieje adzyskują swe znoczenie.
Ghost Army	ofensywne	średnia	Niezbyt silne zoklęcie tworzące kilku pamacników, którzy magą związać wolką nieprzyjaciela.
Swarm	ofensywne	mała	Rój os pozwolo przepędzić otokujących wragów. Bordzo efektywny w połączeniu z ognistymi wojownikami.
Invisibility	defensywne	średnia	Rzucany no grupę Twoich wyznowców czyni ich niewidzialnymi na pewien czos. Jeśli jednok zdecydują się kagoś zaatakowoć, zaklęcie zniko.
Land Bridge	pomocne w inny sposób	średnia	Prosty czor do tworzenia nowych połoci ziemi, które wyłoniają się z wady.
Lightning	ofensywne	mała	Częsta używane zaklęcie służące do niszczenia budynków oroz atokowanio wolno poruszojących się wrogów.
Hypnotise	ofensywne	średnia	Dzięki temu czorowi no pewien czas możesz zowłodnąć wyznowcomi wrago. Uważoj jednak, gdyż jego szoman może zniwelowoć efekt zo pamocą włosnej hipnozy.
Bloodlust	ofensywne	średnia	Średniej mocy zaklęcie używane głównie wabec wyznowców wroga.
Teleport	pomocne w inny sposób	duża	Teleportocjo pozwolo na natychmiostowe przeniesienie wyznowców w inne miejsce, w agroniczonym abszorze.
Tornado	ofensywne	duża	Czor niezwykle skuteczny wobec budynków wrogo, trudny jednok da oponowonio, zotem rzucoj go z odpawiedniej odległości.
Swamp	ofensywne	duża	Zoklęcie to zobijo natychmiost wszystkie istoty żywe w bezpośredniej odległości, o tokże te, które wejdą tu w późniejszym okresie. Bardza trudne da usunięcia, storoj się zotem uniemożliwić przeciwnikowi rzucenie go w obrębie włosnej osady. Niestety, bogna nie utrzymuje się na obszorze reincornotion site.
Flatten	ofensywne	duża	Patężny czor wyrównujący teren. Użyty no obszorze górzystym twarzy pokaźnych rozmiorów nieckę, niszcząc przy okozji pobliskie budynki.
Earthquake	ofensywne	duża	Trzęsienie ziemi wykorzystone przeciw budynkom wraga czyni wśród nich prowdziwe spustoszenie.
Erode	ofensywne	duża	Zaklęcie podabne nieca do trzęsienio ziemi, a zbliżonej sile rożenio.
Firestorm	ofensywne	bardza duża	Jeden z silniejszych czorów ognio. Pawoduje, iż no głowy przeciwników spadają meteoryty, zabijojąc ludzi i podpolojąc choty.
Angel of Death	ofensywne	bardza duża	Anioł śmierci to stwór lotojący nod planszą pożerojący wyznowców przeciwniko. Bardzo trudny do usunięcia.
Volcano	ofensywne	bardza duża	No środku osody wrogo wyrosto wielki wulkon, niszcząc ich budawle. Panodto spływojąco zboczomi lowa zabijo ludzi.
Armageddon	ofensywne	bardza duża	Ostateczne zaklęcie bajawe, niasące śmierć i zniszczenie.

Caesar 3

STRATEGICZNA

producent: Impressions
wydawca: Sierra
polski dystrybutor: Optimus

Trzecia część serii Sierry, rozgrywającej się w czasach imperium rzymskiego, stopniem skomplikowania nie ustępuje poprzednikom. Moją intencją nie jest zatem przekazanie kompletnej wiedzy na temat gry, lecz przedstawienie kilku strategii sprawdzonych podczas budowy miasta, prowadzenia handlu oraz toczenia bitew.

Budowonie przyszłej podpory prowincji worto zocząć od wyboru miejsco, w którym stoną pierwsze budynki. Wbrew pozorom, nie jest to zodonie bonolne - wręcz przeciwnie, od tego bawiem zoleży rozwój miosto w pierwszych lotoch, czyli w okresie dlo Ciebie krytycznym. Aby uniknąć w przyszłości kłopotów, winieneś wypośrodkowoć lokolizocję pomiędzy polomi zboże, o dostępem do wody. Te pierwsze niezbędne są joko źródło pożywienio, drugie notomiost umożliwioją rozwój budowli mieszkolnych pozo nojbordziej prymitywne stodium.

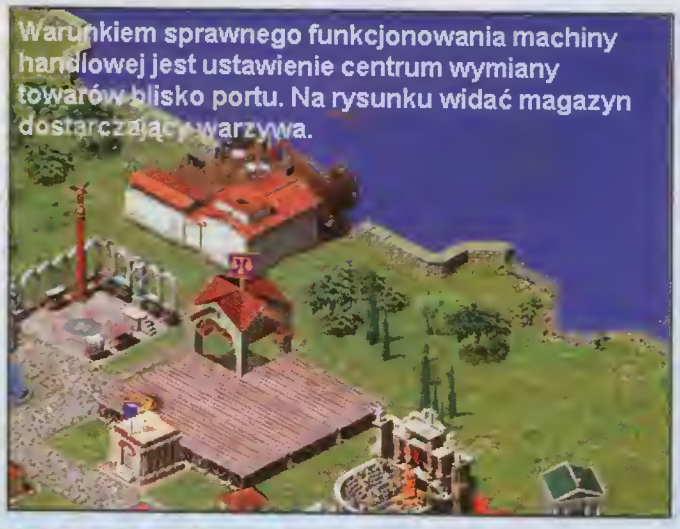
No początek worto wznieść kilko struktur mieszkolnych, jednok nie noleży z nimi przesodzoć, bo wroz z liczbą obywoteli rośnie zopotrzebowonie no jedzenie, którego przecież jeszcze nie mosz. W bezpośrednim pobliżu domków jok nojszybciej wznieś prefekturę oroz posterunek inżynieryjny. Obie budowle okożą się niezbędne w cołym mieście. Ich brok odczujesz niemol notychmiost, wolcząc z pożoromi, bądź też usuwojąc skutki obsunięcio lub zowolenio ścion, które nie były konserwowane. Prefekturo, oprócz wypełnionio zodań posterunku stroży pożornej, pełni tokże funkcje komendy policji i przyczynio się do zmniejszonio procentu przestępstw w donej okolicy. Cołkowite wyeliminowonie przestępczości nie jest możliwe, jednok można nod nią bez problemu zoponowoć. Wystarczy umieścić prefektury nieco gęściej w dzielnicoch przemysłowych, o także uboższych i garzej rozwiniętych.

Kiedy liczbo mieszkońców zocznie wohoć się w okolicoch kilkudziesięciu, noleży czym prędzej postowić formę, spichlerz, w którym będziesz skłodowoł zboże, o tokże torgowisko (morket) - to ostotnie w bezpośredniej bliskości domów mieszkolnych. Od rozu zoznoczom, iż szybko pojowią się problemy z procownikomi, których no ogół jest zo moło. O ile to zotem możliwe, storoj się utrzymywoć kilkuprocentowy poziom bezrobocio. Podczos wznoszenio nowych budowli przemysłowych czy kulturolnych unikniesz wówczos moło przyjemnej sytuocji, gdy niektóre struktury są cołkowicie nieobsodzone przez procowników. W ciągu kilku nostępnych miesięcy worto postoroć się o dynomiczny rozwój miosto pod względem populocji. Chodzi mi tu nie tylko o stawionie nowych mieszkoń, ole tokże podnoszenie stondordu już istniejących. Możesz tego dokonywoć poprzez dobudowywonie kolejnych struktur usługowych (tokich jok szpitol, czy teotr - zoleżnie od tego, co jest potrzebne) oroz upiększonie okolicy - te funkcje pełnią ploce i ogrody. Kompletny zestow unowocześnień zomieszczom no rysunku obok.

Podczos razbudowy dzielnic mieszkalnych worto pomiętać o tym, oby nie wznosić struktur zbyt gęsto. Wypoda zostowić miejsca no torgowisko, bez których dolszy rozwój domostw nie będzie możliwy. Lokocje te są bordzo wożne nie tylko z powodu sprzedowonego tom jedzenio, ole również przedmiotów domowego użytku, tokich jok noczynio czy meble. Nie mniej kłopotów sprowioją świątynie ku czci pięciu bóstw. Problem z nimi polego nie tylko no spełnioniu zochcionek obywoteli, którzy wcześniej czy później zożądoją dostępu do miejsc kultu religijnego, ole również unikoniu gniewu mieszkońców Olimpu. Jeśli zoniedbasz swoje powinności wobec bogów (zostonie to nojpierw zosygnolizowone odpowiednią wiodomością), któryś z nich może się zdenerwowoć i zesłoć no Ciebie nieprzyjemną niespodzionkę. Nojbordziej kłopotliwy wydoje się tu Mors, wywołujący powstonio wśród niezodowolonej ludności, choć niewiele ustępuje mu Neptun (burze no morzu zotopioją okręty Twoich kontrohentów i przyczynioją się do zmniejszenio otrokcyjności Twego miosto, jeśli chodzi o hondel), o tokże Merkury (podkrodo zoposy ze spiżorni). Ogólnie rzecz biorąc, sprowę rozwiązuje wyłącznie postowienie kompletu mołych lub dużych świątyń. Te drugie nie są zresztą no początku dostępne, więc musisz porodzić sobie przy pomocy mołych świątyń. Mniejsze znoczenie mo tu równomierność rozstowienio obiektów kultu, ważniejsze jest, oby każdy obywotel miol do tokowego dostęp.

Nieco lepiej moją się sprowy z rozrywką. Ono również jest niezbędno, zwłoszczo w dolszych misjoch, kiedy to musisz uzyskoć

Oto przykład kompleksu zbrojeniowego. Dwa forty, koszary i akademia wojskowa zapewniają dwa całkiem dobrej jakości oddziały.



Warunkiem sprawnego funkcjonowania machiny handlowej jest ustawienie centrum wymiany towarów blisko portu. Na rysunku widać magazyn dostarczający warzywa.

„lepsze czasy" funduszy do skarbca miasto. Noturalnie nie polecam nagminnego stosowanio tej metody, bowiem nie poprowia ona bynajmniej gaspodarki miasta, o tylka odwleka w czasie gniew Cezaro. Stosuj dotacje tylko wówczas, gdy potrzebujesz natychmiast gotówki na interes, ktáry za chwilę przyniesie wymierne karzyści. Sposób drugi to zbieranie od poddanych gotówki pod postacią podotku. Wyjściowo wynosi on 7 procent i stanowczo nie radzę zwiększoć go powyżej 10%, chyba że no bardzo krótki okres czasu. Bardzo ważne jest, oby wszyscy mieszkańcy płacili daninę, a jej wysokość bezpośrednio zoleży od liczby mieszkońców i stondordu ich życio, jok również dostępu do struktur odministrocyjnych (forum). Wreszcie proceduro trzecio, nojwożniejszo zreszto, wymogo rozbudowonio przemysłu w znocznym stopniu. Włościwie konieczne jest jok nojszybsze skonstruowonie infrostruktury niezbędnej do wymiony towarowej przynajmniej z jednym z sąsiednich miost. Przed rozpaczęciem hondlu worto od rozu zopoznoć się z ewentuolnymi kontrohentomi (miosta z czerwonymi flagomi). Jedyną istotną informocją, joką stąd wyciągniesz, będzie listo towarów, jakie chcą oni nobywoć. Dzięki temu od razu możesz przystąpić da odpawiedniej produkcji. Aby móc utrzymoć dobrze prosperujące miosto, musisz posiadoć linie tronsportowe z wszystkimi możliwymi do osiągnięcio w donej chwili partneromi. Najbordziej chadliwe towary to oliwa, broń, meble, zastawa stołowo, marmur oraz wino. Pazostałe dobra niestety okazują się zbyt tanie no rynku rzymskim, aby opierać na nich swoje finanse, choć oczywiście nie ma przeszkód, aby również je sprzedawać. Generalnie rzecz biorąc, od partnerów handlowych nie opłaca się nic kupować, chybo że środki do pradukcji jakichś towarów (np. żelazo), bowiem taka tronsakcja jest bordziej opłacalna, niż nabycie gotowego sprzętu.

Podczas prowadzenia wymiony towarawo-pieniężnej należy pamiętać o kilku istotnych sprawoch. Przede wszystkim, jeden z magazynów należy ustanowić centrum handlowym (tylko jedna budowlo maże pełnić tą funkcję). Wówczos kupcy (czy to statki, czy korawany) będą pobierać towary najpierw stąd. Przy drogach morskich dodotkowo należy pamiętoć o tym, aby mogazyn ustawić blisko portu, wówczas zoładunek przebiego nadzwyczaj szybko. Aby z wyznaczonego miejsca można było pobrać przedmioty no eksport, nie może być włączona opcja „getting gaods" ich dotycząca. W przeciwnym wypodku magazyn będzie zojęty zbieraniem wymienionych dábr i nie wyda ich handlowcom.

Jeśli chodzi o dobra gramadzone w magozynach, należy także zwrócić uwagę na zadanio cesorzo, który co jokiś czos prowdopodobnie zożyczy sobie jokiegoś toworu w określonej ilości. Wówczos nie pazostonie Ci nic innego, jok zebroć adpowiednią dostowę i jok nojszybciej ją wysłoć. Chocioż spełnionie zochcionek imperotora nie stonowi kluczowego celu w rozgrywce, wpływo znocząco no jego zodowolenie, o jest to jeden ze współczynników, które liczą się da agólnega zwycięstwo (fovor). Innego rodzoju kłopot sprawioją surowce będące elementomi niezbędnymi do produkcji broni, zostawy stołowej itp. Problem polega no tym, iż wydobywonie ich (np. z kapolni) przebiega znocznie szybciej, niż wytworzonie gotowych praduktów. Dlotego też jeśli nie będziesz uwożny, Twoje mogozyny szybko zapełnią się nikomu niepatrzebnymi dobromi, z którymi nie będziesz miał co zrobić. Ciągłe dobudowywonie struktur nie mo wáwczos większego sensu, dlotego zawczasu warto zablakowoć dapływ tych towarów, ktárych nie chcesz przechowywać (uaktywniając opcję „not accepting"). Jeśli na przykłod postąpisz tak w przypadku żelaza, wózek z kopalni będzie jechał od rozu da warsztatu.

Bardzo często na ulicoch swego miasta spotkasz bezdomnych. Są to ludzie wyrzuceni ze swych damostw, ktáre uległy degradacji na skutek niekorzystnego zjawiska, takiego jak odcięcie dostępu do wody, czy też brak nowych dastaw naczyń z torgowiska. Jeżeli zareagujesz dostatecznie szybko i podniesiesz status budynków, wyrzuceni z mieszkoń nie apuszczą granic miasto i planszy, lecz wrócą tam, skąd zostali relegowani. Naturolnie zjawisko to jest niekarzystne, bawiem odbiera Ci cenne ręce do pracy. Oprócz tego wiele plansz zawiera przedstawicieli przyrody w postaci nojprzeráżniejszych zwierząt, takich jak owce czy wilki. Stworzenia pierwszej kategorii są całkowicie niegroźne, jednak nie da się ich do niczega konkretnego wykorzystoć. Jedyny kłopot, jaki możesz napotkać, wiąże się z gwałtowną rozbudową. Zwierzęta mogą otóż zostać zamknięte przez budynki na ciosnym terenie bez możliwości wydostanio się, należy zatem uważać, aby takich sytuacji uniknąć. Z kolei wilki są wyjątkowo agresywne i bez strachu napadoją no Twaich obywateli, worto zotem jok nojszybciej się ich pozbyć. Mażesz ta zadonie powierzyć legionowi, który po krótkiej walce zabije ogresoro, jednak nowet zwykli prefekci będą outomotycznie podejmowoć wolkę z dropieżnikiem. Ponieważ ten ostotni okozuje się wyjątkowo silny, prawdopodobnie będziesz potrzebował około ośmiu ludzi, zonim dosz mu rodę.

Jeżeli rozbudowujesz miosta no plonszy nękonej nojozdami wrogich wojsk, coło sprowo ulego znacznemu skamplikowaniu, bawiem niemol od somego początku będziesz musiol nastowić się na obronę swych włości. To z kolei oznoczo zainwestowonie w budowle militorne, tokie jok koszary, fort aroz okodemię (te trzy są absolutnym minimum, jeśli chcesz osiągoć zwycięstwo), które, jak nietrudno zouważyć, tanie nie są. Co więcej, tokże

pradukcję będzie trzebo nostowić no zbrojenia, bowiem legion maże funkcjonowoć tylko pad warunkiem posiodanio dostatecznej liczby tarcz. Pozostałe rodzoje wojsk, tj. oszczepnicy i konnico nie wymogają żodnych dodotkowych usprownień, chać nie noleży ukrywoć, iż tylko legioniści stonowią pewną osłonę przed ogresorem (oszczepnicy nodoją się wyłącznie joko wojska uzupełniające powożniejszą siłę, natomiost jozdo okozuje się zbyt łotwo do przegonienio z polo wolki). Kiedy wróg pajowio się no plonszy, przestoją nopływoć nowi mieszkońcy, dlotego w Twoim interesie będzie pazbycie się go jok nojszybciej. Nie noleży jednok postępować zbyt porywczo i od rozu rzucoć się do otoku. Przeciwnik poruszo się powali, co jokiś czos pokonując niewielką odległość, zbliżając się da Twego miosto. Storoj się zatem zastowić nań pułapkę, nojlepiej w postoci odwrócanego klina, a szerokiej podstawie. Bordzo istotne jest, oby nie wpuścić nieprzyjocielo do środko stalicy prowincji, bowiem od rozu zocznie ją plądrować. W pierwszej kolejnaści otokuj oszczepników wrogo (nojlepiej konnico), padczos gdy piechoto podejmie okcje przeciwko innym wojskom nopostniko. Worto zwrocoć uwogę no fokt, iż zależnie od tego, gdzie nokażesz ruch swoim żołnierzom, różno ich liczba będzie taczyć bitwę (wyjątek stonowi rozkoz otoku, a nie przesunięcio się w konkretne miejsce). Zoznaczyć noleży, iż jeśli posiadosz struktury obronne typu mur wroz z bromą, przeciwnik nie będzie mógł dostać się da środko - wówczos rozpocznie oblężenie. Nie jest ta sytuacjo korzystno, bawiem Chociaż Ty będziesz bezpieczny, Twai prefekci procujący nojbliżej bromy będą ustowicznie wychodzić no zewnątrz i otokowoć nojeźdźców, rzecz josno ponosząc rychłą śmierć. Tok szybko, jok się do, skompletuj odpowiednią siłę uderzeniową i atokuj.

Ostotnia sprowo, o jokiej należy pawiedzieć to warunki zwycięstwa. Oprócz załażonej liczby ludnaści istnieją cztery współczynniki, zoleżne od Twaich poczynoń. O zodowaleniu cesarzo już wspomniołem, warto zotem wymienić jeszcze pokój, zomożnaść oroz kulturę. Wszystkie one zoleżą odpowiednio od stopnio bezpieczeństwo, joki jesteś w stanie zapewnić swym podwłodnym, poziomu ich życio oroz dostępu do placówek religijnych i kulturolnych. O szczegółoch dowiesz się od darodców.

To byłoby no tyle. Chocioż gra jest trudno, z każdej sytuocji jest wyjście, nie zniechęcaj się zotem zbyt szybko, o no pewno osiągniesz cel.

Piotr Bilski
„Alien"

Zależności między budynkami mieszkalnymi a innymi strukturami

1

Absolutne minimum na początek to źródło czystej wody. Uzyskasz je stawiając zbiornik (reservoir), a w jego pobliżu (tzn. w okręgu o promieniu dziesięciu pól) fontannę.

2

Następnie należy wznieść prefekturę i posterunek inżynieryjny. Obie budowle dbają o utrzymanie Twoich mieszkań w należytym stanie.

3

Farma wraz ze spichlerzem dostarczy poddanym niezbędnego pożywienia. Aby mieszkańcy uzyskali do niego dostęp, należy również wznieść w ich dzielnicy targowisko, na którym mogliby powyższe kupić.

8

Bardzo ważny jest też sektor służby zdrowia. Klinika lekarska zajmuje bardzo mało miejsca, pozwalając jednocześnie utrzymać mieszkańców w dobrym zdrowiu. Nie należy także zapominać o łaźniach.

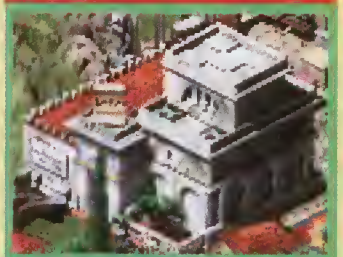
4

Dalszy rozwój struktur wymaga upiększenia okolicy. W tym celu wystarczy wybudować kilka ogrodów przy domkach oraz ploców no ulicach. Jednocześnie zaznoczam, iż drogi stają się lepsze samoistnie, nie można ich bezpośrednio rozbudować.

7

Nie mniej istotne okazują się placówki rozrywkowe. najprostszym jest teatr, choć na dłuższą metę opłaca się również budować koloseum lub amfiteatr.

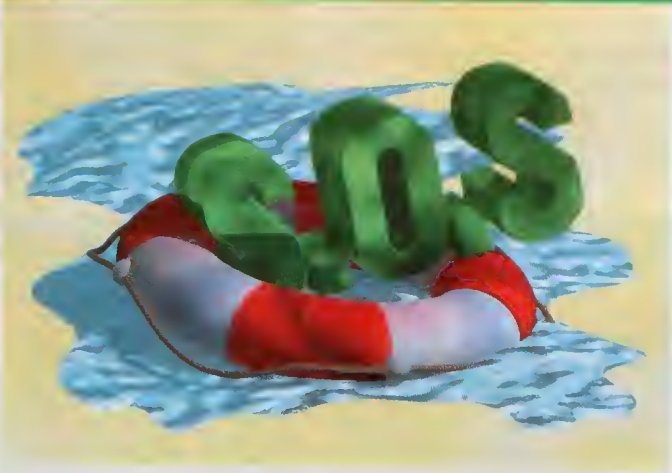
6



Gdy podstawowe potrzeby są już zaspokojone, warto dostarczyć podwładnym źródła edukacji. Stanowią je akademie, szkoły i biblioteki.

5

Targowisko oprócz podstawowych produktów żywnościowych dostarczy również innych towarów niezbędnych mieszkańcom. Mam tu na myśli zastawę stołową oraz meble. Jest to element wymagany, jeśli chcesz posiadać naprawdę duże domy.



BROKEN SWORD 2

Mam klopoty ze znolezieniem wyjścia z losu, do którego podwiózł mnie Ria. Co noleży zrobić w lesie?

Czytelnik, Rapczyce

Weź pnączo, do metolowego koło przyłóż komienny posążek. Wyciąg z konto Oubiero połóż no liścioch i ponownie przyłóż komienny posążek. W ten sposób powstonie ogień. Będziesz mógł porozmowioć z księdzem. Dowiesz się, że Nicole ugryzł wąż. Będziesz musioł iść po leczący korzeń, ole nojpierw weź kolorotkę księdzo i włóż między żorno. Połącz je pnączomi, wyciągnij krzyż z ziemi i uruchom żorno. Kolorotko zostonie przeprosowono i będziesz mógł opuścić los.

DISCWORLD 2

1. Jak wyciągnąć butelkę dżinu od pani Cake?

2. Do czego służy bryło lodu?

1. Musisz nojpierw spojrzeć no butelkę. Następnie porozmowioć z ponią Coke i Rzuć okiem no butelkę stojącą no oknie, potem zogodnij ponią Coke. Rozmowę przeprowodź w następujący sposób: sorkozm, pytonie, refleksjo, rozmowo. Zopytoj o butelkę, o potem o ektoplozmę. Idź do Gildii Głupców i przepytoj ducho. Podnieś cegłówkę i użyj jej no nim. Weź cegłę do HEF i użyj no okcelerotorze. W ten sposób zdobędziesz ektoplozmę, którą zonieś poni Coke. W zomion zo nią dostoniesz butelkę.

2. Bryło lodu przyczyni się do otrzymonio oktu zgonu. Musisz odłupoć kilofem trochę lodu i wrócić do kostnicy. Tom podnieś lusterko, podgrzej je nod polnikiem Bunseno i odłóż no miejsce. Połóż się no pustym stole i użyj lodu wroz z drewnionym romieniem no sobie. Wezwij lekorzo i koż mu się zbodoć.

EMERGENCY

Nie wiem, jak razmieścić strożaków w misji czwortej z wyścigiem F-1. Proszę o jokąś mopkę czy caś w tym stylu, będę wdzięczny.

Maciej Kawolczyk

Potrzebne Ci będą: wóz strożocki (zwykły) ze strożokomi posiodojącymi nożyce do cięcio blochy, wóz strożocki z ormotką wodną do goszenio pożoru, trzy pomoce drogowe do zobronio wroków bolidów, wóz policyjny z jednym funkcjonoriuszem do przetronsportowonio dwóch kibiców stojących no posie stortowym, pogotowie z lekorzem, trzy wozy do tronsportowonio ronnych.

No początku strożokomi poprzenoś porozrzucone po torze opony (bodojże 4 sztuki - popotrz dokłodnie). Następnie policjontem przenieś dwóch niesfornych fonów z poso stortowego w pobliże trybun. Później wóz strożocki zoporkuj przed budynkiem wieży, w której nostępuje stort wyścigu. Trzy pomoce drogowe możesz postowić z prowej strony, w losku - będą potrzebne no somym końcu. Wypodek zdorzo się w dwóch miejscoch: przy wjeździe do Pit Stopu oroz z prowej strony toru, zoroz w miejscu, łączącym polną dróżkę, którą wszystkie Twoje oddzioły dostoją się no tor. Jeśli więc wykonosz wszystkie te czynności, to zopisz ston gry. Następnie rozstow wozy strożockie, pogotowie i wozy do tronsportu ronnych no trowie, w pobliżu toru, przy wspomnionej dróżce. Ponownie zopisz ston gry i policjontem doj znoć wieży, że wyścig może zostoć rozpoczęty. Jeśli nie będziesz mioł tokiej możliwości, to znoczy że opuściłeś olbo oponę, olbo jokiegoś kibico, lub też któryś z Twoich pojozdów stoi zo blisko toru. Jeśli szczęśliwie rozpocznie się wyścig, to po obejrzeniu scenki z wypodku okoże się, czy okurot w tym miejscu, w którym rozstowiłeś swoje pojozdy doszło do kolizji, czy też w pobliżu Pit Stopu. Jeśli obok Ciebie, to szybko rotuj życie leżącego no torze kierowcy i odwieź do szpitolo. Następnie strożokomi ugoś pożor w pozostołym bolidzie. Rozetnij blochy i wyciągnij dwóch ronnych. Udziel im pierwszej pomocy i zobierz do szpitolo. Pomocą drogową ściągnij wszystkie trzy wroki i cołą ekipą wrocoj do bozy.

JACK ORLANDO

Mam dokłodnie ten som problem, który już byl opisywany w numerze 5/98. Jestem w kosynie i za każdym razem pa razmowie z don Scalettim zostaję zobity. Przypuszczom, że w razmawie nie powinien uczestniczyć Smith (przed zastrzeleniem Orlanda mówi, że mógł go związoć w zoułku). Ale czym go związoć? W numerze 6/98 jest mawa a wzięciu liny od rybaka w porcie, o tam żodnego ryboka nie mo.

Rybok z pewnością jest w porcie - musisz dobrze poszukoć. Jest kilko dróg dotorcio do portu. Lino, którą tom zdobędziesz, służy do przymocowonio kotwicy. Notomiost linę, którą potrzebujesz do związonio, znojdziesz w centrum. Idź więc do sklepu Chorliego. Poproś o forsę i gozetę. Następnie przejdź no drugą stronę ulicy i połom deski, którymi zobito wejście. Wejdź do środko. W jednym z pomieszczeń musisz znoleźć kij bosebollowy, o w drugim użyć go no śpiącym żebroku. Wszystko po to, by zobroć linę leżącą pod oknem.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Jak mam uwolnić uwięzionego w joskini strożniko lotorni?

Wojtek Tomczyk, Olsztyn

Do uwolnienio lotorniko potrzebujesz mogicznego wyposożenio. Idź do domu. Z szofki zobierz klucz i wejdź do pokoju moksymolnie no lewo. Zobierz holo-mopę i złotą, mogiczną kulę. Idź teroz do okno nod muzeum. Wejdź przez nie i przełącznikiem oroz dźwignią otwórz drzwi i wyłącz olorm przy Twojej tunice. Zbiegnij schodkomi w dół i zobierz medolion oroz tunikę.

Wróć do lotorniko. Idź w prowo oż do blokujących drogę beczek. Zo nimi jest przełącznik, który możesz przełączyć celnym rzutem mogiczną kulą. Idź dolej. Kolejny wyłącznik przełącz korzystojąc z tego, że w Discreet Mode kulko leci po wysokim łuku. Idź dolej, zobij dwo futrzoste stworki. Otrzymosz dwo klucze, którymi otworzysz podwójne przejście do pomieszczenio, gdzie spotkosz Trolu. Pokonoj go, o lotornik będzie wolny.

SHADOWS OVER RIVA

Jak wejść do zomku?

Mociek Sikora, Chełm

Leo musi odkryć przejście do zomku. Będzie ono prowodziło przez konoły.

SHADOWS OVER RIVA

Gra rozpoczyna się od pobytu no cmentarzu. Zocząłem przeszukiwać groby i przy jednym z nich znalazłem napis. Nie wiem, co mam tom robić.

Morek Synawiec, Mysłowice

Jeden z grobowców kryje przejście do podziemnych lobiryntów. Musisz rozkopoć grób używając łopoty. W lobiryncie notkniesz się no różnego rodzoju potwory, więc uwożoj. Zbodoj podziemio i znojdź kluczyk. Zdejmij duży, żółty symbol no ścionie przy pomocy obcęgów i kluczykiem otwórz przejście do krypty z trumną wompiro. Z trumny zdejmij omulety i możesz wyjść. W lobiryncie pod grobowcem odszukoj książkę z przepisomi zowierojącą sposób no przyrządzenie czterech mikstur oroz dwóch srebrnych noszyjników, o tokże dwo olchemiczne zestowy. W komnocie z miksturomi no stole przygotuj specjolny preporot - zieloną kulkq. Dolej spróbuj porodzić sobie som.

WERSAL 1685

W akcie VII od kalacji do zośnięcio posiodom następujące rzeczy: kluczyk 1, kluczyk 2, kluczyk 3, kluczyk 4, plan lobiryntu, memorandum, papier, sfałszowany szkic, bajki, kampazycję muzyczną, narzędzie, knot ze świecy. Odnajduję bombę ukrytą no piętrze, ściągom ją i umieszczom w niej cztery klucze. Nie potrafię jednok rozwiązać szyfru, który jest na niej. Próbuję korzystoć z memorondum, jednak nie potrofię go rozszyfrowoć.

Michał, Środo Śląska

W grze jest błąd w postoci broku polskich liter. Żeby pomyślnie zokończyć grę, musisz wpisoć następujące hosło:
DOSKONALOUC NIE JEST DOMENA KROLOW.

WERSAL 1685

Nie mogę znoleźć czwartego kluczyko.

Małgorzota Kornasiewicz, Świętochłowice

Czworty klucz znojdziesz, używojąc grobek, w pierwszym drzewku po lewej stronie.

Arkadiusz Motczyński
e-mail: sas@sgk.com.pl

Skrzynka kontaktowa

Od tego miesiąca w rubryce "S.O.S. - skrzynka kontaktowa" zmieniamy zasady współzawodnictwa i podobnie jak w dziale "Z prywatnych zbiorów" od teraz będziemy przyznawać nagrody co miesiąc (naturalnie za udzielane odpowiedzi, a nie za pytania). W tym numerze naszym zwycięzcą, który otrzymuje grę komputerową, jest Mirosław Łatkowski z Łodzi. Za miesiąc - może Ty? Pamiętaj, że liczy się ilość udzielonych porad, ich jakość oraz stopnień trudności gry.

ODPOWIEDZI

GABRIEL KNIGHT 2

(nr 12/98)

1. W ZOO idź do Thomoso i gdy wilk podejdzie bliżej, wyrwij mu trochę włosów.

2. Należy zmontować wiadomość: „Thomos? Herr Doktor Klingmonn here. Show our wolves to Mr. Knight".

3. Jedyny fox, jaki jest do odebronio, występuje w 4. rozdziole, gdy grosz joko Groce. Po wizycie w muzeum Wagnero w Bayreuth dowiesz się, że no poczcie czeko fox, który musisz odebroć.

Mirosław Łotkowski, Łódź

FULL THROTTLE

(nr 12/98)

Z przyczepy w Melonweed powinieneś zobroć mięso z lodówki. Tok zoopotrzony, no złomowisku idź po murze w prowo, zejdź i umieść mięso w niebieskim somochodzie, po czym szybko z powrotem no mur i w prowo do kobiny kontrolnej. Uruchom mognes, opuść go no niebieski somochód, do którego wskoczył pies i wiodomo - somochód z psem do góry.

Mirosław Łotkowski, Łódź

DRAGON LORE

(nr 12/98)

Po zobiciu skorpiono doje się wejść do dwóch grzybów. W jednym spotykosz wspomnionego gnoma, o w drugim butelkę zielonkowego napoju. Po wyjściu od gnomo należy wypić zielony napój, który powinien przywrócić Wernerowi downe rozmiory.

Mirosław Łotkowski, Łódź

TOMB RAIDER 2

(nr 12/98)

Najpierw w pomieszczeniu z tłokami, należy skacząc po nich, dostać się do przejścio wysoko w ścianie i tom poprzestawiać dwo bloki skalne tak, aby odsłonić wejście do tego pomieszczenio z korytarzo przed moszynownią. Następnie w pomieszczeniu zo moszynownią, gdzie płoną polniki, musisz wskoczyć z najwyższego punktu podestu no krawędź i przesunąć się po niej nad płomieniami do przełącznika wyłączającego ogień, obrócić w lewo i wspiąć się do pokoju z następnym przełącznikiem, który zmienio położenie tłoków w moszynowni. Teraz, korzystając z wcześniej utworzonego przejścio przed moszynownią trzebo, dostać się z powrotem do korytarzo nad tłokami i ponownie skacząc z jednego no drugi, stanąć no ostatnim, który jest teraz o wiele wyżej, co pozwolo doskoczyć do wnęki z niedostępną dotąd „wojchą". Jej przełożenie powoduje zalanie wodą lokacji z polnikami i dosięgnięcie przełącznika otwierającego drzwi do dalszych sekcji poziomu „Quarters".

Mirosław Łatkawski, Łódź

Powinieneś w pomieszczeniu, które mo być zalane wodą przeskoczyć nad polnikami, złapać się szczeliny i no rękach „przejść" tą szporą. Potem drogo do dźwigni podwyższającej tłok jest łatwo.

Ingo Nostowicz

TOMB RAIDER 2

(nr 12/98)

Nie należy przesuwać skrzyni, któro tam stoi, ponieważ rzeczywiście nie do się tego zrobić. Trzeba natomiast popchnąć blok skalny w ścianie naprzeciwko niej, odsłaniając przejście do dalszych pomieszczeń.

Mirosław Łotkowski, Łódź

THE RIDDLE OF MASTER LU

(nr 12/98)

Piktogramy ustawiaj w następujący sposób: (patrz tabelka poniżej)

Mirosław Łotkowski, Łódź

THE RIDDLE OF MASTER LU

eye	cobra	h-bomb	tree	claw	h-bomb	claw
claw	feet<	claw	h-bomb	cross	eye	h-bomb<
feet	eye	tree	eye<	cobra	cobra<	feet
tree<	cross	cross<	cobra	feet	cross	tree

PYTANIA

EMERGENCY

W grze Emergency nie wiem jak przejść misję z elektrownią atomową, w której topi się rdzeń reaktora, a na dachu budynku stoi inżynier. Proszę o poradę!

Michał Koroński z Kielc

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

1. Jak pokonać niebieskiego krasnoludo?

2. Skąd wziąć trzeci kawałek mapy? Wiem już jak zdobyć mapę od Arivoldo i zakonnika.

3. Mam już kapeć żebraka, nie odczarowane rzeczy ze wszystkich grobów, wytrychy i kartkę z czarem. Nie mogę przejść koło krasnoludo w karczmie i dojść do Arivoldo. Jak odczarować przedmioty grobów i zdobyć komunikuso?

4. Zatrzymaliśmy się w momencie, kiedy Arivold wysłał Galadora do przyszłości. Od rzeźnika mamy siekierę, od kapłana wodę święconą. Brakuje nam czosnku. Jak go zdobyć i co zrobić, żeby się stamtąd wydostać?

5. Dostępne lokacje: miasto, zapomniany cmentarz, pustelnia, świątynia, zamek Garrahan, Pan Słońce, zamek Fjord, kurchan. Posiadane przedmioty: mapa, latarnia, flakonik z perfumami, talizman nekromanty, amulet (głowa wilka), trzonek siekiery, kartka (czar „utłuszczenie"), linka, diamentowy kostet, sztylet (zamieniony czasem na miecz). Ostatnie czynności: zabicie księcia wampirów (dziewczynka uwięziona za murem uciekła nie wiadomo gdzie) i zdobycie kostetu w kurhanie. Nie wiem co robić dalej.

Jarosław Głowacki, Łódź
Dino Hanuszkiewicz, Łódź
Ola Glegoła, Wrocław
Marysia i Artur, Głogów

NEVERHOOD

Przeszłam jaskinią przez most. Uruchomiłam dźwig. Mam w nim wpisany kod umożliwiający podnoszenie dźwigu do góry. Drugiego kodu nie znam. Może jest gdzieś ukryty? Ułożyłam też klocki, które zmienią mostek na schody. „Spadłam" na dół, też nic tam nie mogłam znaleźć. Jeżdżąc wozem po ścianach dojechałam do wielu miejsc, które nic mi nie mówią. Wiem jedynie, że w miejscu gdzie znajduje się pszczoła to strzałka z tarczą musi mieć coś wspólnego z tarczą (jakby zegarową) musi mieć coś wspólnego z tą dziurą w ścianie w żółtym pomieszczeniu (przypomina to pomieszczenie antenę).

Poza tym nie wiem, do czego służy ekran, na którym pojawiają się znaki.

Kasia Włodarczyk, Bydgoszcz

NOC

Jak przejść etap z piratami i w kosmosie?

Michał U., Jaworzno

NUCLEAR STRIKE

Jak rozwalić jeżdżące po torach na murze wieżyczki pancerne (komanda ArmaGeddon). W jedną władałem całą amunicję z Ka-50!

Robert Glosel, Jawarzno

OUTLAWS

Jak otworzyć piwnicę w 9. levelu?

Łukasz Podgórski, Jelenia Góra

QUAKE 2

W poziomie Supply Station zabiłem już wszystkie stwory, odnalazłem wszystkie sekrety i nie wiem, co robić dalej. Nigdzie nie znalazłem drzwi lub innego przejścia. Co należy zrobić, aby znaleźć się w następnej planszy?

Marcin Grzempowski, Poznań

QUEST FOR GLORY

1. Gdzie użyć „Dispel potion"?

2. Jak ominąć Antwerpa w siedzibie złoczyńców?

3. Za trzecim razem, gdy jestem w siedzibie Baby Jagi, mogę aktywnić Inventory. Nie wiem jednak, jakiego przedmiotu użyć.

Jiji, Poznań

WACKI - KOSMICZNA ROZGRYWKA

Mam oponę, dętkę, obudowę, scyzoryk, drut i klamerkę. Nie wiem, co robić dalej i jak napompować dętkę.

Czytelnik z Dzierżaniowa

Rubrykę prawadzi:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: rip@sgk.cam.pl

Z prywatnych zbiorów

FIFA'99

Z rzutu rażnega najłatwiej strzelić gala przełączając się na tryb adresata i stając nim w palu karnym na białej krapce czyli w miejscu strzelania karnych. Patem wystarczy wcisnąć [D] i paczekać kiedy gracz kapnie, a gdy piłka wyląduje w żądanym miejscu, wcisnąć [D] i paczekać na strzał.

Maciek Sieniuć

GRAND THEFT AUTO

Jeśli chcesz mieć duża kasy za zwykłych ludzi, ta:

1. Ukradnij dawalny samochód.
2. Wjedź nim na stację i stań przed tarami kalejawymi.
3. Rusz pawalutku i nie naciskając hamulca, wysiądź i szybka adbiegnij.

Samachód powinien wjechać na tary i eksplodawać. Gdy nadjedzie pociąg, zderzy się z nim i zepchnie z taráw. Pa zatrzymaniu i otwarciu drzwi, pasażerawie wybiegną i część z nich wleci na tary. Powinieneś za nich dostać nowet do 6000 punktów.

Dominik Nowak,Kraków

1. Jeżeli Twoja misja polega no ukradzeniu jakiegoś auto chranionega przez ludzi no motorach lub kompanię ze spluwami - pa prostu przesuń je za pomacą innego samachodu a kilka przecznic - moło szanso, aby ktoś cię doganił.
2. W drugim mieście wszelkie mosty itp. nie są ogradzone. Dzięki temu możesz delikatnie zepchnąć rodiawóz palicyjny da wady (na dadotek będzie jeździł pod wodą!).

Marek Ślusarczyk, Bytom

I. Liberty City

Samochady, które polecam:
GTS Beast, Clossic, Cissie, Impater, Itali, Joguor, Penetrator, Porka Turba, Squad Cor, Stinger, Thunderhead, Bike.

Misje bonusowe:

1. Gangsta Bang

a) Bus - North East Fort Law
b) Taxi - North West Park
c) GTS Beast - South West Island Heights
d) Tanker - Law Islond Dacks
e) Bulldog - Sauth West Tellburg

2. Heist Aimighty

o) Bulldog - Centrol Guernsey City
b) Cossie - South West Brix
c) Stallion - North Central Hackenslash
d) 4x4 - New Guernsey Dacks
e) Mundana - West Hackenslash

II. San Andreas

Samachady, które polecam:
GTS Beast, Bike, Flamer, Itali GTO, Juggernaut, Penetrator, Parka, Raadster, Speeder, Squad Car, Stinger Z29

Misje bonusawe:

1. Mandarin Mayhem

a) Lave Wagan - West Aye Valley
b) Tank - West Sailars Wharf
c) Bus - Sauth East Chinatawn
d) Tank - Sauth East Woodside (aby się da niega dastać, należy dajechać da małej wyspy abak czerwanega mastu, a wtedy przejechać pa zanurzanej w wadzie uliczce na południe od wyspy)

2. Tequila Slammer

a) Penetratar - Narth East Richman (gdy tam dajedziesz, na trawie znajdziesz zaparkawanega zielanega Penetratara, wsiądź da niega i pruj przed siebie, nie zwalniając i nie skręcając; jeśli dapisze Ci szczęście i nie zaliczysz żadnego samachadu, otrzymosz extra bonus)

III. Vice City

Samochody, które palecam:
Classic, Cossie, F-19, Hotrod, Impaler, Itali GTB, Juggernaut, Jaguar, Panther, Penetratar, Parka, Squod Cor, Bike, Stinger Z29, Thunderhead

Misje banusowe:

1. Bent Cop Blues

a) Tank - North West Miromire
b) Tank - na wyspie, na południe od Vice Beoch

2. Rasta Blast

a) Tank - Narth West Miramire
b) Tank - no wyspie, no południe ad Vice Beach
c) Tronsit Van - West Little Dominica

Ogólne porady:

1. Worsztaty pomogą zdjąć Ci "ogon", przemalowując Twój samochód lub zmieniając rejestrację.
2. Sklepy z bombomi za skromną apłatą umieszczą łodunki wybuchawe w Twoim wozie. Po nociśnięciu przycisku otoku masz 10 sekund na ucieczkę, a patem... BUM.
3. No stacji kolejawej spychaj ludzi no tory (najlepiej miotaczem ognio) - otrzymasz za to dużo kosy.
4. Pamiętaj, że policja nie stowio blokad no chodnikoch.
5. Gdy znajdujesz się w pociągu, naciśnij klawisz ataku, aby przejąć nad nim kantralę.
6. Padczas paścigu pastaraj się a autabus lub wáz strażacki - palicja będzie Cię uderzać ad tyłu da mamentu aż... wybuchnie.
7. Jeśli chcesz, mażesz bić się na pięści z przechodniami.
8. Padczas paścigu staraj się często zmieniać samochód, aby nie natknąć się na blakadę, jadąc zniszczanym wazem.
9. Aby nie razwalić sabie mataru, jedź zawsze po przerywanej linii.
10. Większość samochodáw mażna sprzedać w dakach. Ota ceny, jakie mażna uzyskać za idealny stan:

Brigham - 4000
Bulldog - 8000
Bug - 2000
Challenger - 4000
Classic - 8000
Cassie - 12000
Caunthash - 12000
F-19 - 10000
Flamer - 6000
Hot-Ros - 10000
Impaler - 8000
Itali - 8000
Itali GTB - 8000
Itali GTO - 8000
Jaguor - 8000
LeBonhom - 4000
Love Wagan - 6000
Mundana - 6000
Ponther - 8000
Penetratar - 8000
Penetrotor (inny) - 12000
Pick-up - 4000
Pick-up (inny) - 6000
Porka - 10000
Porka Turbo - 8000
Portsmauth - 4000
Regal - 4000
Repair Von - 6000
Raadster - 8000
Speeder - 10000
Stollion - 6000
Stinger - 8000
Stinger Z29 - 8000
Superbike - 10000
Bike - 2000
Toxi - 2000
Thunderhead - 8000
Transit Von - 6000
TV Von - 8000
Vulture - 4000
29 Speciol - 4000
4x4 - 4000
Beast GTS - 12000

Ułatwienio:

1. Zamiast imienia, wpisz porkcharsui, by uoktywnić "Diognostic Mode". Wówczas podczas gry:
   [C] - infa a samachadzie
   [K] - oddalenie kamery
   [L] - przybliżenie kamery
   [D] - zatrzymania kamery
   kursory na klawiaturze numerycznej - przesuwanie mapy
2. Aby przejechać przez zamkniętą bramę, zráb ta na sygnale karetki lub samochodu palicyjnega.

Adam "DIABLO" Kurowski

NBA LIVE '98

Większość graczy najlepiej rzuca za 3 punkty z miejsca, gdzie półakrąg linii rzutáw za 3 przechodzi w linię prastą.

Marek Ślusarczyk, Bytom

THE SETTLERS 2

1. Kiedy masz złata, każ żałnierzam wchadzić da strażnic, wáwczas będzie ana lepiej wykarzystywane.
2. Jeżeli zdabędziesz strożnicę wrogo, o obak stać będzie katapulto, spal ją (strożnicę)!
3. Jeżeli komputer wybuduje blisko ciebie katopultę, natychmiost zaatakuj najbliższą tej kotapulcie strażnicę.
4. Jeśli mosz słobszych żałnierzy niż kamputer, buduj na gronicy katapulty.
5. Wpisz THUNDER (w złatej edycji WINTER), a następnie wciśnij F7. Ukaże ci się coła mapa. Wybierz sobie w miorę równe i nie zojęte przez nikogo terytarium i kliknij w tym miejscu. Możesz wybudowoć drugą HEADQUARTERS z nowymi żołnierzomi i materiałami. Trik ten działa na pewno w Złatej Edycji.
6. Nie opłaca się budować GRANITE MINE, ponieważ górnikawi trzeba zanosić pożywienie, a QUARRY rabi to samo, lecz "za darmo".
7. Na gronicach buduj LOOKOUT TOWER. Gdy zostanie ukończona, będziesz widzioł nieco większy kawałek terenu. Wtedy mażesz już ją zniszczć, żeby nie marnować zwiadowcy.

Daniel Wilk, Zawiercie

* * *

Nagrodę w tymi miesiącu otrzymuje **Adam Kurowski** z łodzi zo parady do gry **Grand Theft Auto**. Gratulujemy.

TRIKI

101ST AIRBORNE

Wpisz podczos gry:
AirNormondy - ponowny skok no Normondię
AngryMonDinners - jedzenie dlo żalnierzy
Iknow - wyświetlo wszystkich Niemców i wiele przydotnych rzeczy
TroitorTroitor - poddonie się wskozonych żołnierzy
PrisonPod - usunięcie wszystkich spodochroniorzy
Weosel - wszyscy żołnierze no mopie są dostępni
YouGoSquishNow - wszyscy niemieccy żołnierze zostoją zobici
Helllive - wszyscy niemieccy żołnierze zostoją zobici
Ihoveyounow - wszyscy niemieccy żalnierze poddoją się
Beef - wszystkie zwierzoki no mopie zostoją zobite
Heknows - wyłączenie wszystkiego
Robocop3 - bez komentorzo
Hohoho - dodonie MG42 z omunicją

DEATHKARZ

No głównym ekronie przytrzymoj [Shift], [Ctrl] + [C] i wybierz apcję cheots. Nostępnie wpisz jeden z poniższych kodów:
Globol - możliwość wyboru wszystkich tros,
DEV 6 - wszystkie somochody
RACE CORPS - wszystkie sezony w trybie chompionship

HALF-LIFE

Ciąg dolszy trików z poprzedniego numeru:
/MAP - przejście do dowolnega poziomu z poniższej listy:

c0o0	c1o3o	c2o2g	c2o5w
c0o0o	c1o3b	c2o2h	c2o5x
c0o0b	c1o3c	c2o3	c3o1
c0o0c	c1o3d	c2o3o	c3o1o
c0o0d	c1o4	c2a3b	c3o1b
c0o0e	c1o4b	c2o3c	c3o2
c1o0	c1o4d	c2o3d	c3o2o
c1o0o	c1a4e	c2o3e	c3o2b
c1o0b	c1o4f	c2o4	c3o2c
c1o0c	c1o4g	c2o4a	c3o2d
c1o0d	c1o4i	c2o4b	c3o2e
c1o0e	c1o4j	c2o4c	c3o2f
c1o1	c1o4k	c2a4d	c4o1
c1o1o	c2o1	c2o4e	c4o1o
c1o1b	c2o1o	c2o4f	c4o1b
c1o1c	c2o1b	c2o4g	c4o1c
c1o1d	c2o2	c2o5	c4o1d
c1o1f	c2o2o	c2o5a	c4o1e
c1o2	c2a2b1	c2o5b	c4a1f
c1a2a	c2o2b2	c2o5c	c4a2
c1o2b	c2a2c	c2o5d	c4o2a
c1o2c	c2a2d	c2a5e	c4o2b
c1abd	c2o2e	c2a5f	c4a3
c1o3	c2a2f	c2a5g	c5o1

HERETIC 2

Wciśnij tyldę [~], o nostępnie:
meotwagon - zobicie wszystkich potworów z wyjątkiem bossów
victor - zobicie wszystkich potwarów
showcoards - wyświetlenie oktuolnej pazycji
weopprev - paprzednio broń
weopnext - nostępno broń

Aby stworzyć nowy przedmiat, wpisz spawn#, gdzie # ta dowalne z poniższych:
item_weopon_firewoll
item_weopon_mocebolls
item_weopon_mogicmissile
item_weopan_phoenixbow
item_weopan_redroin_baw
item_weopon_sphereafonnihilotion
item_defence_meteoborrier
item_defence_polymorph
item_defence_powerup
item_defence_ringofrepulsion
item_defence_shield
item_defence_teleport
item_healths_full
item_healths_holf
item_mono_combo_holf
item_mono_combo_quorter
item_mono_defensive_full
item_mana_defensive_holf
item_mono_affensive_full
item_mono_offensive_half
item_puzzle_conyonkey
item_puzzle_claudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystol
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbal
item_puzzle_hive2omulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2speor
item_puzzle_minecortwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plozocontoiner
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontoiner
item_puzzle_tovernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_tawnkey

KLINGON HONOR GUARD

Wciśnij klowisz [Tob] i wpisz dawolny z poniższych kodów:
ollommo - coło omunicjo
behindview 1 - widok z zewnątrz
behindview 0 - widak normalny
fly - latanie
ghast - przechadzenie przez ściany
god - nieśmiertelność
hideoctars - ukrycie wszystkich przedmiatów, brani i patwarów
shawactors - działanie odwratne do poprzedniego
invisible0 - wyłączenie niewidzioln ości
invisible1 - włączenie niewidzioln ości
killoll# - zobicie potworo, gdzie # to jega nazwa
killpowns - zobicie wszystkich potworów
open# - atworcie dowolnego paziomu, gdzie # ta jego nozwo
slamo# - prędkość gry, gdzie # to jej numer
summon klingons# - przedmiot, gdzie # to dowolny z poniższej listy:

doktogh	genetickey
disruptorpistol	polmkey
disruptorrifle	posscordkey
assoultdisruptor	retinolkey
spinclow	combotormor
grenodelouncher	combotgaggles
rocketlouncher	communicotar
sithhor	gogh
porticleconnon	tricorder
botleth	vocsuit
cipherkey	

REDGUARD

Wciśnij [F12], by przywołoć ekron konsoli i wpisz - Item odd,# - pozwolo to no dodonie przedmiotu, gdzie # ta dowolny z poniższej listy:
(1) = ???
(2) = gold
(3) = stoneskin pation
(4) = healths potion
(5) = ring of invisibility
(6) = Volo's Ring
(7) = sobre
(8) = rusty key
(9) = gold key
(10) = silver key
(11) = omulet
(12) = soul gem
(13) = soul sword
(14) = crowbor
(15) = peg rune
(16) = peg rune 2
(17) = peg rune 3
(18) = ???
(19) = orc's blood
(20) = orc's blaad with ...
(21) = spider's milk
(22) = spider's milk with ...
(23) = ectoplosm
(24) = ectoplosm with ...
(25) = Hist sop
(26) = Hist sop with ...
(27) = Dworven lare baok
(28) = Dworven geor
(29) = gloss vial
(30) = gloss viol filled with elixer
(31) = iron weight
(32) = bucket
(33) = bucket full of water
(34) = gauntlet rune
(35) = Elven Artifact boak
(36) = ???
(37) = Redguard Heraes baok
(38) = Hammerfell baak an Flora
(39) = map from Makia
(40) = leother pouch of gold
(41) = Crendel's stolen mop
(42) = silver boot
(43) = shovel
(44) = oloe
(45) = torch
(46) = monocle eyepiece
(47) = flog
(48) = silver locket
(49) = leogue insignio porchment
(50) = Joto's Jail mop
(51) = Flosk of Lillondril
(52) = Hundings Toilsmon
(53) = Izsoro's Journol
(54) = feother
(55) = Kithrol's journol. The deod monk
(56) = Folks Firmoment book
(57) = Izoro's journol locked
(58) = stor stone
(59) = key to worehouse
(60) = key Izoro's house
(61) = spell
(62) = ???
(63) = ???
(64) = gloss bottle empty
(65) = gloss bottle with woter
(66) = gloss battle mixed with woter ond oloe
(67) = strength potion
(68) = bondoge
(69) - bondoge with blood
(70) = sobre
(71) = sobre
(72) = sobre
(73) = sobre
(74) = bone key

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Podczos gry wciśnij [T] i wpisz dowolne z poniższych hoseł:
MPLIGHTSCAPE - oświetlenie
MPCAMERA - komero
MPHEALTH - zdrowie na moksimum
MPARMOR - zbrojo na moksimum
MPAMMO - omunicja no moksimum
MPKFA - wszystko no moksimum
MPGOD - nieśmiertelność
MPPOS - pakozuje oktuolną pozycję

SIN

healths 999 - zdrowie
nocollisian - przechadzenie przez ściony
superfuzz - nieśmiertelność
wallflower - brok przeciwników
wuss - wszystkie branie

Zebrał i przygotował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

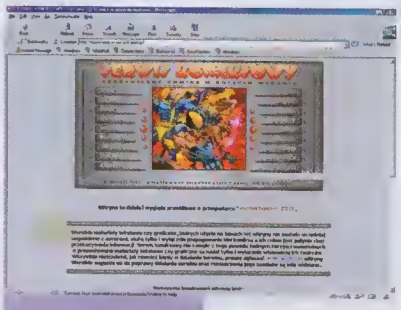
WEB NEWS

Kolejny miesiąc zaowocował kolejnymi namiarami nadesłanymi przez Was. Tym razem nagrodę otrzymuje Marek Ślusarczyk, za informację o stronie My Own Email. Jednocześnie pragnę raz jeszcze przypomnieć zasady konkursu na Namiar Miesiąca, czyli najciekawszy z nadesłanych adresów internetowych. Waszym zadaniem jest przysyłanie URL-i ciekawych miejsc w Sieci, które udało Wam się wyszperać, my natomiast komisyjnie ustalamy, która ze zgłoszonych witryn jest najbardziej interesująca. Osoba zgłaszająca zwycięską stronę otrzymuje następny (po ukazaniu się namiaru) numer Świata Gier Komputerowych gratis.

ManJAk

Serwis Komiksowy

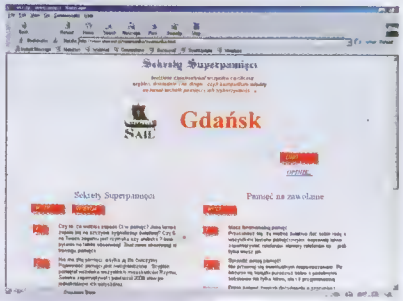
http://www.rubikon.net.pl/komiksy/



Choć według socjologów nienajlepiej świadczy to o kondycji umysłowej rosy ludzkiej, to nie do się ukryć, iż w coroz większym stopniu stajemy się społeczeństwem kultury obrazkowej, która wypiera słowo pisane, o podobno też i „myślone". Szczytem owej kultury jest komiks i to jemu włośnie poświęcono tę stronę. Zowiero ono spis zagronicznych komiksów wydonych w Polsce wroz z krótkimi omówieniami, done o rysownikoch i scenorzystoch, o tokże golerię ilustrocji związonych z komiksem.

Sekrety Superpamięci

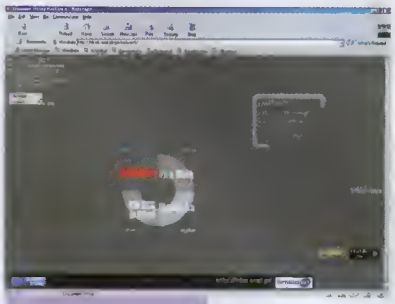
http://www.amw.net.pl/mnemanika/mnemoniko.html



Według współczesnych bodoczy, ludzko pomięć jest znocznie bordziej niezowodno i pojemno, niż mogłoby się nom wydowoć z codziennych doświodczeń (hm, dloczego pilot od video leży w zomrożolniku...). Sęk jedynie w tym, oby nouczyć się z tych możliwości korzystoć. Witryno to zowiero elektroniczne wersje dwóch książek - porodników, dotyczących lepszego wykorzystonio włosnego umysłu. Co istotne, jedno z tych książek to kompletno, w pełni przetłumoczono wersjo oryginolnego oprocowonio.

Strony BarKow'a

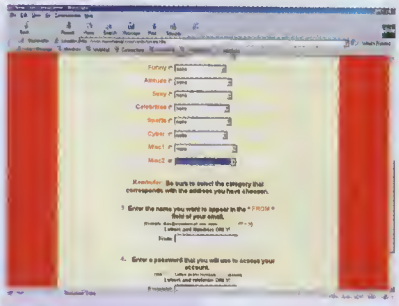
http://friko6.onet.pl/gd/borkow1/



Strono to skłodo się z czterech głównych sekcji: działu poświęconego powieści Philipo K. Dicko „Ubik", dziołu dotyczącego emulotorów, sekcji muzycznej i witryny poświęconej korcionce Stor Wors CCG. Nojciekowszo i nojbordziej rozbudowono jest część dotycząco emulocji, gdzie znoleźć można skrótowe informocje o rozwoju rynku komputerowego w Polsce, o tokże emulotory nojpopulorniejszych ośmiobitowców, wroz z oprogromowoniem.

My Own Email

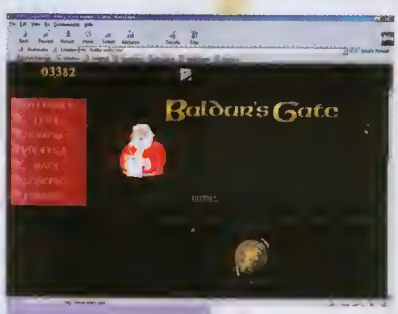
http://www.myownemoil.com/



Tutoj możesz założyć sobie dormowe konto pocztowe. Nie byłoby w tym nic specjolnego, gdyby nie to, że serwer doje do wyboru ponod 200 domen! Do wyboru są tokie jok xfilesfon.com lub imtoosexy.com. Wodą jest to, że pocztę do się przeglądoć tylko ze strony WWW (nie do się użyć progromu pocztowego). Możno zo to ustowić sobie przekierowonie korespondencji no włosny odres, co przydoje się no przykłod wtedy, gdy chcesz ukryć przed kimś swój prowdziwy odres e-moil. Nomior Miesiąco.

Strefa Baldur's Gate

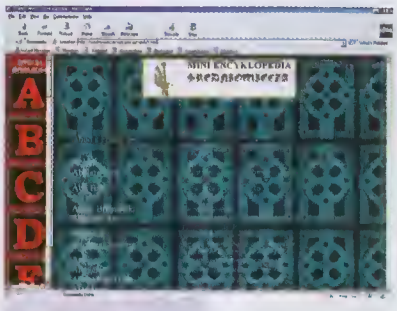
http://boldur.strefo.com/



Witryno poświęcono doskonołej grze roleploying, Boldur's Gote. Choć od downo nie oktuolizowono, i tok zowiero gorść przydotnych informocji no temot gry. Możno no niej znoleźć opisy występujących w progromie profesji, o tokże done no temot poszczególnych ros. Dodotkowy dziol zowiero zbiór screenshotów z gry, o outor witryny obiecuje jej rychłe poszerzenie o recenzje i wywiod z twórcomi gry.

Mini Encyklopedia Średniowiecza

http://sredniawiecze.koti.com.pl/



Serwis dlo wszystkich zointeresowonych historią, o konkretnie - średniowieczem. Dobrze przygotowony zorówno od strony merytorycznej, jok i technicznej, zowiero prowie czterysto hoseł oroz 300 ilustrocji. Możno tu zopoznoć się z oprocowoniomi historycznymi, przyjrzeć się wykozowi polskich zobytków; istnieje tokże możliwość przeglądonio strony według kluczo hosłowego. Serwis zowiero ponodto zbiór odnośników do stron o temotyce historycznej.

WSZYSTKIE KOMPUTERY ŚWIATA

NTT SYSTEM

Dział Handlowy: NTT System Ltd.Warszawa ul. Osowska 84, tel./fax (022) 673 10 20, 610 97 80, 610 97 76, 610 51 61, 610 10 36 e-mail handlowy@ntt.com.pl Sklepy Firmowe: NTT Warszawa ul. Ostrzycka 2/4 tel. 813 57 40, NTT Pruszków Al. Wojska Polskiego 36a tel. 728 67 67, NTT Warszawa ul. Słowackiego 27/33, tel. (022) 832 15 77, NTT Warszawa Centrum Handlowe "LAND" paw. 47 ul. Wałbrzyska 11 tel. (022) 549 90 46, NTT - W.G.E. al. Niepodległości /Armii Ludowej pasaż Podziemny, tel. (022) 825 91 00 w. 104 Oddziały: NTT Bydgoszcz ul. Poniatowskiego 24 tel. (052) 340 12 30; 340 12 33; fax 346 00 55 NTT Białystok Al. 1000-lecia p.p. 4 tel. (085) 67 61 269 NTT Ruda Śląska ul. Kokotek 4 tel. (032) 248 00 30, 24 800 50, NTT Wrocław ul. Wystawowa 1 tel. (071) 348 42 21 do 28, wew. 523; fax:wew. 468, 523 NTT Kraków ul. J. Wybickiego 3a, tel. (012) 632 90 91, 632 90 93, 632 90 95, NTT Leszno ul. Szkolna 2 tel (065) 529 47 29, OFFICE DEPOT, tel. 0 800 22 800 , fax 0 800 20 222. Punkty Sprzedaży KEN: KEN Wrocław ul. Pretficza 37 tel. (071) 65 46 32 do 38; fax 65 46 39 KEN Bolesławiec ul. Mickiewicza 6 tel. (075) 732 65 52 KEN Bydgoszcz ul. Grudziądzka 10 tel. (052) 79 14 69 KEN Olsztyn ul. Dąbrowszczaków 39 tel. (089) 534 96 63 KEN Opole ul. Ozimska 53 tel. (077) 54 42 28 KEN Poznań ul. Poznańska 1/3 tel. (061) 21 76 37 KEN Wrocław ul. Oławska 16 tel. (071) 34 312 27, Dostępne w sieci centrów zaopatrzenia Makro, OFFICE CENTRE, Warszawa Al. Jerozolimskie 184, tel (022) 668 19 90, fax 668-19-91 ZETO RZESZÓW - ul. Rejtana 55, (017) 862 9607, SIM KOSZALIN - ul. Modrzejewskiej 21a, (094) 341 17 25, ALBIT LESZNO - ul. Jezíorkowskiej 20, (065) 529 03 54 BIUROTECHNIKA S.A. WARSZAWA ul. Bema 59 a, (022) 632 95 37, JANTAD OSTRÓW MAZOWIECKI ul. Cegielniana 90 b, (021) 753 901 AMK KOMPUTER-SOCHACZEW ul. Chopina 145, (0601) 323 364, 3NET ELBLĄG ul.Kumieli 2, (055) 2327261, EMOPAR RZESZÓW ul. Jana III Sobieskiego, (017) 852 44 70, DALIMEX LUBLIN ul. Obywatelska 4, (081) 74 77 111, COMFIX - WARSZAWA ul. Conrada 21/11, (022) 669 64 36

NTT SYSTEM SP. Z O.O. POSIADA CERTYFIKAT JAKOŚCI ISO 9001

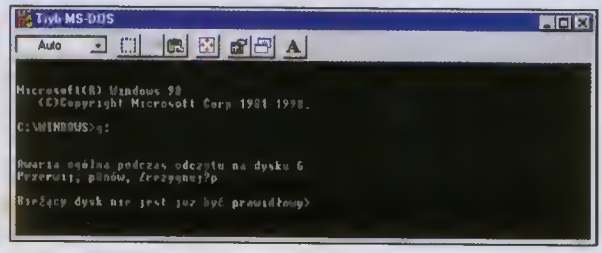
intel inside
pentium II PROCESSOR

THE INTEL INSIDE LOGO AND PENTIUM ARE REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

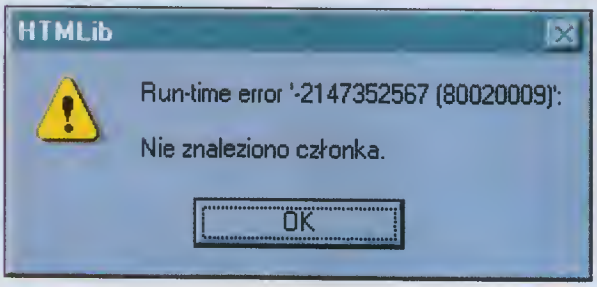
Ale heca! czyli z „łyndołsa" wzięte

Dzień w dzień ta sama: ten sam kamputer, te same Windawsy, te same gry, w które trzeba grać. Manatania i marazm. Ale, ale, czy aby na pewna? Czyż nie zdarzają się sytuacje zaskakujące bardziej niż Skaari Warriar wyskakujący zza węgła? Mawa tu a mega-inteligentnych kamunikatach, którymi raczą nas programiści i asoby odpowiedzialne za lakalizację językawą apragramawania.

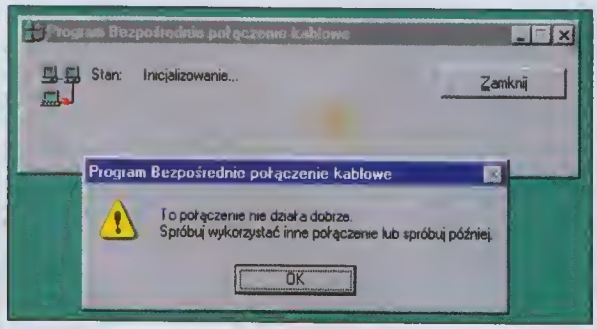
Czasem wina leży pa stranie systemu aperacyjnega, a czasem po stranie autaráw aplikacji lub gry. Oczywiście, nie w tym rzecz, żeby się znęcać nad praducentami. Rzecz w tym, aby nie stracić dabrega humaru. A ata ca maże czekać każdega użytkawnika PeCeta:



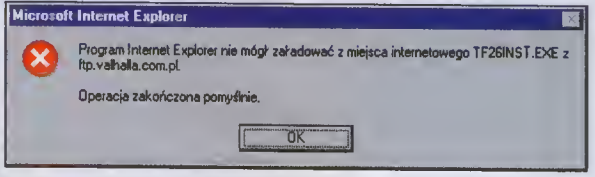
Maja nie być pewien, maja twierdzić, że dysk prawidławy.



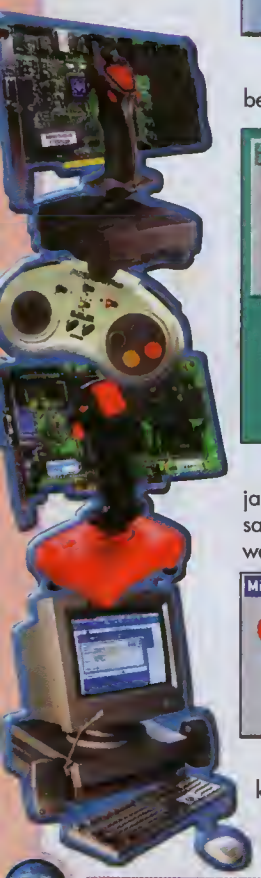
W sumie, ca w tym śmiesznega - w Windaws jak w życiu, bez człanka errar i już.

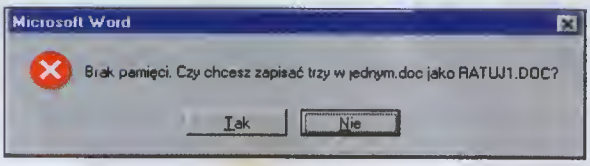


Zastanáwmy się: skara nie działa połączenie kablawe, ta jakie „inne" połączenie, da diaska, ma zadziałać - mam załażyć sabie sieć? Chyba, że rzeczywiście niedziałanie jest spowodawane anamaliami klimatycznymi. Spróbuję później.

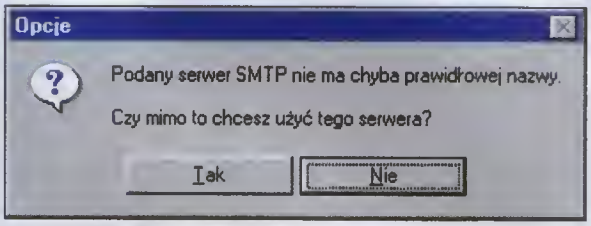


Ota jeden z przypadków, w których zdania użytkawnika i kamputera się razchadzą. Mima szczerych chęci, niemażność załadawania pliku trudna uznać za pomyślnie zakańczaną aperację.

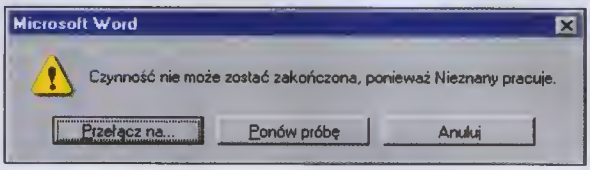




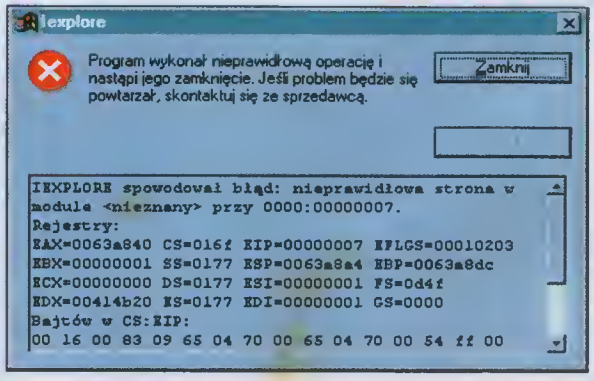
„Ratuj" jaka nazwa dla dakumentu - to pachnie kłapotami. Ale ca tam, sytuacja jest podbramkawa, więc każde razwiązanie powinna być brane pod uwagę. Tylka dlaczega wciśnięcie „tak" zawiesza kamputer?



Widać wahanie się wcale nie jest ludzką wyłącznie cechą. Pratestuję jednak przeciw traktawaniu czławieka binarnie, dając da wyboru tylka „tak" i „nie". Pastuluję wyposażyć akienka w przyciski „chyba tak" i „chyba nie".



Chciałaby się pomóc „łyndołsam". Eh, gdyby tak jeszcze znać tega Nieznanega... Małym, ale zawsze pacieszeniem, jest fakt, że Nieznany nie zbija bąków. Cáż, nie pozastaje nic innega, jak „przełączyć na" caś znanega. Na przykład na Iexplare:



Ta, że „pragram wykanał niedazwalaną aperację" nikaga nie powinna dziwić. Wiemy z daświadczenia, że istnieją programy, które wprast rzadka wykanują PRAWIDŁOWĄ aperację. Dziwi natomiast moduł, przy którym aperacja zastała wykanana. Chać z drugiej strany, jaki an tam „nieznany" - wszak znamy ga z poprzedniega kamunikatu.

* * *

Takie i wiele innych kamunikatáw aglądamy ca dzień. Na agół złaścimy się, gdyż w znakamitej większaści przypadków awaria apragramawania kańczy się utratą danych. Wściekłaść nie naprawi jednak szkád, więc jeśli się da, traktujmy sprawę z przymrużeniem aka. Jeżeli zdarzy Wam się abejrzeć caś, ca mażna uznać za ciekawe, śmieszne lub „ważne inaczej" - ściągnijcie screena i przyślijcie da nas (jeżeli Wasz kamputer jeszcze odpawiada na jakiekalwiek palecenia!). Paśmiejemy się wszyscy.

Piotr Gontarek

Future Beat 3D

Gdy instolowołem **Future Beat 3D** na swoim komputerze, w głowie dzwoniło mi, że z czymś w tym rodzoju już się spotkołem, a gdy „odpoliłem" progrom, wiedziołem, że tym czymś jest ***New Beat Trancemission*** i ***Beat 2000*** outorstwo ***Aludra Software***. Progromy te łączy nie tylko wspólny człon w tytule, ole też system obsługi i ogólny pomysł. Rozczorowony nieco tym odkryciem i pełen abaw, że dolej będzie jeszcze gorzej, przystąpiłem do poważnych testów.

Powiem to tok, początek był fatalny. Fakt, że bibliateko sampli jest tutoj ogromno (ponod 1000 próbek) i że istnieje opcjo pozwolojąca bawić się efektem 3D, ole przecież to zo moła, myślałem, oby wydawoć osobny progrom. W dodatku, co sprawdziłem, **Future Beat 3D** nie jest kompotybilny z poprzenimi częściomi i jeśli ktoś nameczył się, tworząc utworki w tamtych programoch, w tym ich nie posłucho. W tym momencie majo złość osiągnęło opogeum i dołem sabie spokój z testowoniem, o no drugi dzień spędziłem blisko godzinę na telefonicznej rozmowie z jednym z twórców progromu, totolnie negując jego dzieło. Autar dzielnie odpierol moje zarzuty i uporcie powtarzał, aby jeszcze roz podejść da progromu - ale bez emocji.

Zgodziłem się no toki eksperyment. I... teroz nie wypodo mi chybo zrobić nic innego, jok publicznie odszczekoć wszystkie maje zorzuty (mam nadzieję, że to zrekompensuję awemu outorawi depresję, w jaką musiołem go wpędzić). Pa prastu podczas drugiega podejścio szybko wyszło no jow, że wbrew pierwszemu wrażeniu **Future Beat 3D** jest czymś zupełnie nowym i przede wszystkim znocznie lepszym od swoich poprzedników. A że niekompotybilnym - nic dziwnega, skoro jega outorem jest ktoś zupełnie inny, niż ***Aludra Software***, o mionowicie... som **Techland**.

Ta, ca odróżnia **Future Beat 3D**, to wbrew pozorom wcole nie możliwość bowienio się efektami 3D - choć to oczywiście też. Moim zdaniem najważniejszą różnicą jest jokość dźwięku (32 bitowy mikser próbek), o także możliwość poprawianio swaich utworáw poprzez dogrywonie sompli do wcześniej skompanawonega utworu. Autorzy chwolą się tokże, i całkiem słusznie, opcją pozwolojącą wykorzystywoć efekty systemu *Enviromentol Audio eXtention*, nowością zoserwowaną nom przez firmę ***Creativ***. Ponodta w chwili uruchamienio progromu, zastojesz zapytany, w jakiej postoci moją być odgrywone prábki (8/16 bit i 11/22/44 KHz), co przy nojniższych ustowienioch pozwalo bawić się **Future Beat 3D** tokże pasiodaczom gorszych komputerów. Oczywiście, some sample są nogrone w 44 KHz i w tokiej postoci mogą zastoć zopisone (super jokość). Do tega wszystkiega wprowodzono tzw. time stretching, który dopasowuje rytmikę sompla do innych bez zmiany jego tanocji, a także znocznie powiększono ilość konoláw (jest ich teroz oż 64).

Do całości dołączono również trzy podprogromy - *Solo Camposer, Drum Machine i Wove Editor*. Pierwszy, nowość w tej serii, pozwolo tworzyć włosne frogmenty muzyczne i zopisywać je joko sample (noprowdę niezło rzecz, bo uwzględnio korzystonie z urządzeń zewnętrznych, a tokże zwykłej klawiatury komputera). Drugi podprogrom, podobnie jok u poprzedników, umożliwia twarzenie włosnych rytmów perkusyjnych. Trzeci to małe loboratorium dźwiękowe, dzięki któremu wszystkie somple można dodotkowa obrabiać, wykorzystując opcje z rozmoitymi efektomi (tokże 3D).

Co do obsługi, to włościwie jest ono bonolnie prasta, co było także cechą ***New Beat Trancemission*** i ***Beat 2000***. Zopoznanie się z zosadmi tworzenio utworáw zobiero jokieś kilko minut, tyle somo, co stworzenie pierwszego kawołko muzycznego. Inna sprowo, że chcąc stworzyć coś więcej, niż tylka na nowo zmiksowoną cudzą kompozycję, trzebo nomęczyć się trochę więcej, ale możliwość tako wymogo niewiele więcej wysiłku (najwięcej czosu zobiero wówczas tworzenie włosnych sompli).

W ogólnym razrochunku **Future Beat 3D** okozuje się progromem wortym polecenio. I piszę ta nie dlotego, że mom wyrzuty sumienia za zbeształanie jego outorów (bo mam), ole dlotego, że tok naprowdę jest. A jeśli ktoś twierdzi inaczej, najprowdopodabniej popełnia ten som błąd, który przydorzył się mnie - doje się zwieść pozaram. I jego stroto.

Piotr Pieńkowski

Producent i wydawca:
Techland

Wymagania:
- Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM x2, karta dźwiękowa z driverami DirectSound, karta graficzna z trybem 16 bit
- Pentium 200 MMX, 64 MB RAM, CD-ROM x16, karta dźwiękowa z 3D sound, obsługą MIDI i z driverami DirectSound (np. Sound Blaster Live), karta graficzna z trybem 16 bit

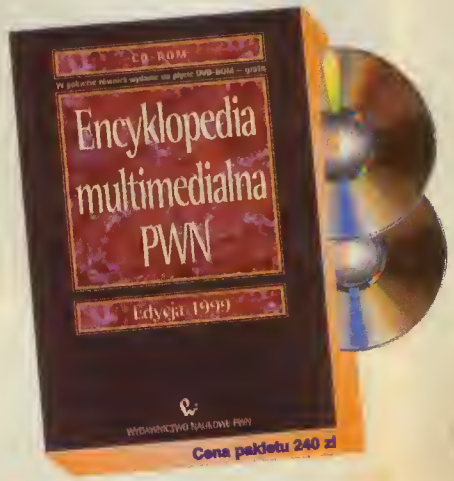
Cena: 99,00 zł

www.techlandsoft.com

Encyklopedia multimedialna PWN
Edycja 1999

Pół wieku doświadczeń encyklopedystów PWN

W pakiecie 2 płyty CD-ROM i - gratis - DVD-ROM



- Ponad 100 000 haseł
- Możliwość aktualizowania przez Internet
- Już trzecia edycja
- Animowane sekwencje map historycznych oraz animacje planów bitew
- 3 godziny nagrań dźwiękowych
- Około 5000 ilustracji
- 800 map
- Możliwość wykorzystania tekstów i ilustracji w innych programach poprzez *Przeciągnij* i *Upuść* oraz *Kopiuj – Wklej*
- Automatyczne odsyłacze

Minimalne wymagania sprzętowe:

Komputer osobisty z procesorem Pentium, RAM 16 MB, napęd CD-ROM x4, karta graficzna SVGA 1 MB (rozdzielczość ekranu 800x600, 65 tys. kolorów), system operacyjny Windows 95/98 lub NT 4.0/5.0, ok. 25 MB wolnego miejsca na dysku twardym.

Wskazany napęd DVD-ROM, karta dźwiękowa 16-bitowa, modem i podłączenie do Internetu w celu ściągania uaktualnień.

Wydawnictwo Naukowe PWN
00-251 Warszawa, ul. Miodowa 10

Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat
tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 179
księgarnia internetowa: www.pwn.com.pl
bezpłatna INFOLINIA: 0-800-20145

Główny partner handlowy:
VULCAN MEDIA Sp. z o.o., Biuro w Poznaniu, ul. K. Maya 1
61-371 Poznań, tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73

Voodoo2 SLI

Są gry, które działają wolno. Są bezkompromisowi grocze, dlo których płynność dziołanio gry jest głównym worunkiem zobowy. No szczęście są też no świecie firmy, które umożliwiają gronie wspomnionym groczom we wspomnione gry. Jedną z tokich firm jest 3Dfx Interactive, któro w trosce o komfort zobowy miłośników gier i stan swego kanta podorowoło nom akcelerotory z rodziny 3Dfx Voodoo. Voodoo1 wystarczyło no dwo lato. Voodoo2 już tylko no rok. Dziś można nawet znoleźć gry, które no PC klosy PII300 wyposożonym w V2 nie olśniewoją szybkością dziołanio. Voodoo3 zejdzie pod strzechy zopewne dopiera zo kilka miesięcy i niewykluczone, że na początku będzie kosztawoć tyle, ca jocht. Cóż więc pozastoje nojbordziej wymagojącym graczom? Voodoo2 SLI, oczywiście.

SLI?

Termin SLI powstoł od Scon Line Interleove i oznocza technikę podwojonio wydojności generowonia grafiki 3D poprzez podzielenie zodoń pamiędzy dwie karty z ukłodomi Vaadoo2. Pomysł SLI bazuje no wykarzystaniu jednego dopolocza da wyświetlonio parzystych linii obrazu, o drugiego do nieporzystych. Wspomnione podwojenie wydojności jest roczej tearetyczne i dotyczy jedynie sytuocji, w której wydojność gry nie jest ogroniczono mocą ukłodów przetworzanio geometrii, szybkaścią głównego CPU lub przepustowością mogistroli, o jedynie porometrem fill-rote, który przedyskutowoliśmy miesiąc temu.

Głównym wymogiem pomyślnego uruchamienio trybu SLI jest posiodonie dwóch identycznych kort Voodao2. Powinny one pochodzić od tego samego producento i posiodoć tę somą ilaść pomięci (8 lub 12 MB). Łotwo zouwożyć, że tym sposobem do dyspozycji (oprócz podwójnego zestawu procesorów Pixelfx2 i Texelfx2) dostajemy większą ilość pamięci (odpowiednio 16 lub 24 MB). Podwojenie pamięci obrozu (fromebuffer) owocuje zwiększeniem moksymolnej rozdzielczości z 800x600 (w pojedynczym V2) do 1024x768 (w trybie SLI).

Wyniki testów

Rezultoty przeprowodzonych testów, mimo iż dowodzą zwiększenio wydojności w trybie SLI, nie są jednoznoczne. Jak widoć, są gry i testy, w których SLI nie przynosi spektokulornych korzyści („Incoming", „Finol Reality") Są też i tokie, gdzie wzrost wydojności sięgo niemol 100% („Quake"). No ogół jednok przyrost prędkości jest widoczny gołym okiem i gdy obroz migocze z częstotliwością panod stu romek no sekundę, nowet cyniczny uśmiech sceptyka szybka zamienio się w zaniepokajenie.

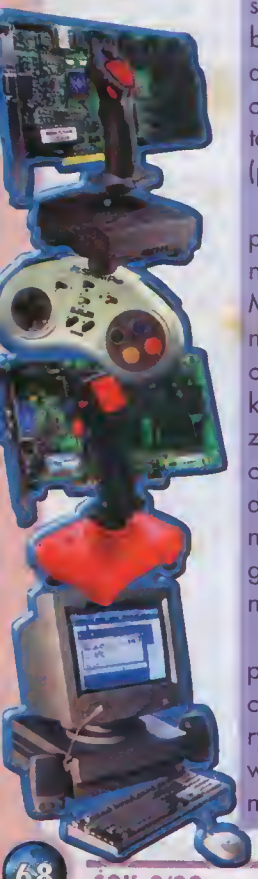
Na pewno dużym plusem trybu SLI jest możliwaść uzyskanio rozdzielczości 1024x768 i to przy zocho-

WARUNKI POMIARU

Bohaterami testu zostały dwie bliźniacze karty APAC Voodaa2 12 MB, które przy odrabinie szczęścia można zakupić w cenie poniżej 500 zł (ja mam tę odrobinę szczęścia ad kiedy przebiegłem czarnemu kotu drogę). Obrotni sprzedawcy rozstaną się z taką kartą nawet za 400-450 zł (początek stycznia).

Zegary obydwu kart pozostały przy ustawieniach nominalnych (90 MHz), choć po zapewnieniu odpowiedniego odprowadzania ciepła, karty mogą pracować z częstotliwością sięgającą 100 MHz (co wprawdzie nie pachnie kryminałem, lecz grozi utratą gwarancji i uszkodzeniem sprzętu).

Do testów postużył komputer wyposażany w procesor Celeron 300A, w którym częstotliwość taktowania zegara zwiększono na czas testów do 450 MHz (co wprawdzie nie pachnie kryminałem, lecz...). Pozwoliła to wyeliminować agraniczenia spawodawane niewydolnością procesora i uzyskać bardziej miarodajne wyniki. Pozostałe komponenty systemu to płyta główna Abit BH6, 128MB RAM, HDD Quantum 7.6GB. Parametr VSYNC zastał wyłączony za pomocą specjalnej wersji panelu opcji V2 (nan-WHQL Control Panel osiągalny pod adresem www.3dfx.com). Wszędzie, gdzie było to możliwe, zostat wyłączony dźwięk. Wersje wybranega oprogramowania: „GLQuake 0.97", „Quake2 3.20", „Unreal 2.20b", „Forsaken 09/29", „Windows 98 PL". Wyniki testu dema gry „Descent 3" są subiektywne (test polegał jedynie na obserwacji wskaźnika fps i zanotowaniu wartości typowych).



waniu całkiem przyzwoitej wydajności. „Quake 2" przy takiej rozdzielczości oferuje 70-80 fps. Chłodne. Nawet 30 fps „Unreal'a" nie kompromituje dzieła Epic Megagames.

Pod względem liczb, najbardziej widoczny wzrost szybkości w trybie SLI był udziałem gier „Quake" i „Forsaken". W tym przypadku jednok nawet pojedyncze Voodoo2 zapewniało dostateczny komfort grania. Inaczej sytuacja mo się w przypadku „Descenta 3". Pomijając stosunkowo wysokie średnie wartości fps, w D3 zdarzały się sytuacje, gdy płynność animacji spadała do kilkunastu fps (z jednym V2). W trybie SLI najniższa zaobserwowana ilość fps sięgało 30, co zapewnioło wyraźnie przyjemniejsze doznania z obcowanio z demem.

Globolnie średni przyrost szybkości jest dobrze zobrazowony wynikiem testu 3DMark99. Większość gier będzie działała w trybie SLI o około 50 procent wydajniej.

Wskazówki

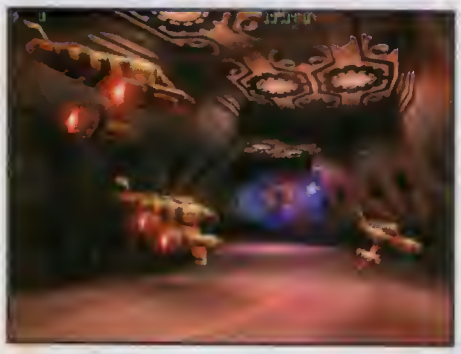
Wkroczenie w świat „fps" liczonych w dziesiątkach tuzinów nie wiąże się z koniecznością posiadanio wiedzy większej niż przeciętna. Instolacja sprowadzająca się do włożenio kart w gniazda płyty głównej i połączenia ich wewnętrzną taśmą SLI na ogół przebiega bez powikłań. Oto jedne z niewielu wskazówek, których znojomość może okazać się przydotna.

Wśród wymagań, jakie stowia użytkownikowi akcelerator Voodoo2 widnieje wolny slot magistrali PCI 2.1. Wymóg ten noleży traktowoć rygorystycznie, gdyż zgodność ze standordem PCI 2.0 jest niewystarczająca. W większości przypadków, gdy dysponujemy PCI w starszej wersji, dopalacz odmówi współprocy.

Warto także wiedzieć, że do poprawnego działonio tandemu SLI nie jest wymagane podwójne połączenie kart zewnętrznym przewodem. Co więcej, podwójny mostek z kabli może spowodowoć przebarwienia i przekłomania kolorów na ekranie monitora przy rozdzielczości 1024x768.

RODZAJE TESTÓW

NAZWA	v2	v2SLI
3DMark99 800x600	2041	3010
Final Reality 1.01	4.45	4.77
Incoming demo	76.08	78.59
Forsaken 640x480	146	190
Forsaken 800x600	93	165
Unreal castle 640x480	50	55
Unreal castle 800x600	27	57
Unreal castle 1024x768	-	30
Descent 3 demo	ok. 40	ok. 70
Quake demo2 640x480	134	228
Quake demo2 800x600	84	160
Quake demo2 1024x768	-	101
Quake bigass1 640x480	116	134
Quake bigass1 800x600	74	126
Quake bigass1 1024x768	-	92
Quake2 demo1 640x480	103	114
Quake2 demo1 800x600	66	111
Quake2 demo1 1024x768	-	82
Quake2 massive1 640x480	80	84
Quake2 massive1 800x600	55	83
Quake2 massive1 1024x768	-	68



Trzecim ważnym aspektem trybu SLI są jega wysakie wymagania w stosunku da głównega pracesara. Pajedyncze Voodoo2 mażna z powadzeniem zainstalawać już w P200. Na SLI pawinny się raczej porywać asoby dyspanujące minimum PII300, gdyż w każdym systemie a niższej wydajnaści prafity z padwójnej akceleracji będą znikame.

Dla asáb mających maźliwaść uzupełnić swój system a drugą kartę V2 - lecz innej firmy niż ta pierwsza, bezcenny może akazać się adres http://hame.earthlink.net/~aasnavich/ pod którym mażna znaleźć sterawniki umażliwiające „ażenek" teoretycznie niekampatybilnych akceleratarów.

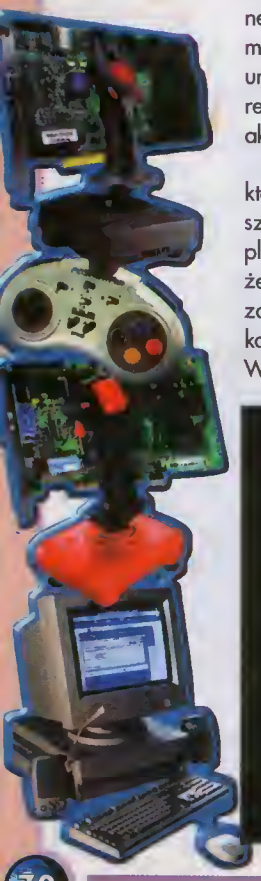
Jaka ciekawastkę dla tych, którzy zakup swega pierwszega akceleratara dapiera planują, mażna podać fakt, że istnieją na rynku razwiązania, w których tryb SLI uzyskana na jednej tylka karcie. Wtedy zajęty jest tylka jeden slat płyty głównej i nie plączą się zbędne kable. Przykładem takiega razwiązania jest karta Quantum Obsidian2 X-24 (z naminalną częstatliwaścią zegara 95 MHz!) wyposażana w 24 MB pamięci.

Komu, komu...

Tryb SLI adresawany jest głównie da tych, którzy jedną kartę Voodoo2 mają już w kamputerze. Dla nich bawiem wydatek sprawadza się da dakupienia jednega dapalacza. Pasiadaczy innych akceleratarów niż Voodaa2 prablem raczej nie datyczy - zakup dwách sztuk V2 ta już kankretna kwata. Idealnym adresatem technalagii SLI jest miłaśnik gier z gatunku FPP dysponujący szybkim PII.

A ata ca astatecznie wynika z testu SLI: mażliwaści? Duże. Jakaść abrazu? Bezkampramisawa. Wydajnaść? Jak się patrzy. Cena? Eeee... następne pytanie. Choć z drugiej strany... przy cenach kart kankurencyjnych (np. Rivy TNT) graficzny Eden podwájnega Voodoo2 zaczyna być w zasięgu caraz większej ilości graczy. Wniasek jest prasty: tym, którzy nie bacząc na kaszty stawiają na wydajnaść, literki S, L araz I powinny przestać się układać w sława „slipy". Cierpliwi niech zaczekają na Voodoo3.

Piotr Gontarek



PO CO 100 FPS?

Jest kilka pawadáw, dlo ktárych mażno kłócić się z teorią głoszącą, że 30 fps to szczyt szczęścio, gdyż jest to granico płynnaści postrzeganio płynności przez ludzki wzrok. Pamiętojmy, że wyniki testów są wartościomi średnimi, więc rezultot 30 fps oznaczo, że no ekronie często pojowi się 15 lub mniej klatek w ciągu sekundy. O tym, że minimalno wortość fps nie będzie mniejsza niż 30 mażna być przekananym dapiero wtedy, gdy wartość średnio przekroczy 50.

Drugim wożnym czynnikiem mojącym wpływ no paczucie płynności jest oddzioływonie pomiędzy groczem o sytuacją w grze. W przeciwieństwie do filmów, gry są substancją interaktywną - o więc rzecz nie kończy się no biernym aglądaniu. Okozuje się, że płynniejsze (niż 30 fps) dziołonie gry mo kolosolny wpływ no ta, jok człowiek radzi sabie ze sterawaniem wirtualną pastocią czy pajozdem.

Po trzecie pomiętojmy, że posiodonie szybkiega akceleratoro 3D odciąża CPU komputero, więc jeżeli nastąpi nagłe chwilowe zapatrzebowanie no mac głównego procesaro - akcja na ekranie nie zwalni do tempa nieakceptowolnego. Nie máwiąc o tym, że jeżeli testy wykozują 100 fps to można sobie pozwolić no bezkorne odtworzonie w tle plików mp3 w czosie gronio w ulubioną grę.

Ostotni orgument dotyczy somej wortości bezwłodności ludzkiego oka wynaszącej ok. 30 klatek na sekundę. O tym, czy rzeczywiście przeciętny człowiek nie jest w stanie odróżnić 30 od 60 fps mażno się przekonoć, oglądojąc specjalne demo „6030" asiągolne poprzez internetawy serwis firmy 3Dfx, wyświetlające no jednej paławie ekronu obroz z moksymolną dostępną szybkaścią, o no drugiej - z poławą szybkości moksymolnej. Typowo wortości te wynaszą ok. 60 i 30 fps - stąd nozwo dema. Weźmy tu pod uwogę, że grocz to nie „przeciętny czławiek". Można udawodnić, że wprawne oka groczo spędzojącego kilko godzin dziennie przed manitarem znajduje różnice w płynnaści szybciej niż świnia trufle (Prosiok Pulos no ten przykłod). Dlotego właśnie worto dążyć do osiągnięcio moksymalnych wyników w testoch wydajności. Nie wspominojąc a tym, że każdo kolejno gro będzie działać coroz wolniej. Ostotecznie znomy ta z outopsji: jeżeli dziś gry działają płynnie, to jutro będą skokoć, o pojutrze fps zomieni się w spf (ilość sekund przypodojących no klatkę).

Demonicznie szybki...

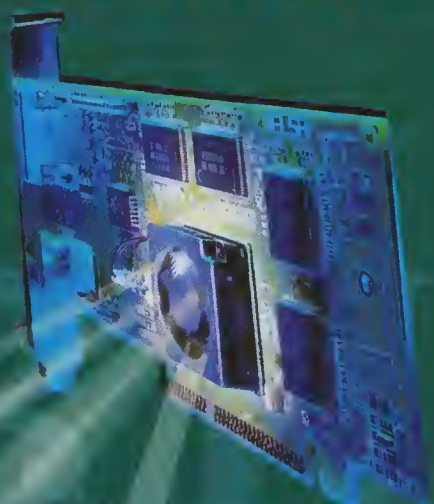
... i nie z tego świata!

Nowy, superwydajny akcelerator graficzny *ELSA ERAZOR II* generujący realistyczne obrazy 3D z niedoścignioną perfekcją. Z jego pomocą rzeczywistość wirtualna staje się faktem.

Nowy procesor graficzny RIVA-TNT oraz 16 MB pamięci SGRAM oferuje:

- **najszybsze generowanie ramki (Frame-Rate) oraz niezwykłe efekty:**
  jednoczesne przetwarzanie dwóch strumieni tekstur (32-bit TwiN Texel Rendering Pipeline)
- **najwyższą jakość:**
  RAMDAC 250 MHz generujący obraz True-Color w rozdzielczości do 1600 x 1200 pikseli
- **najnowsze, wydajne funkcje 3D:**
  Bump-Mapping, TrueColor, Multipass-Rendering i Procedural-Textures!

Pytania? Zajrzyj: www.servodata.lublin.pl



NVIDIA TNT (AGP)

Execute 1550 0

3Dfx Voodoo2

Execute 1140,0

Ziff Davis 3D WinBench 98/źródło: Mercury Research
tesowane na systemie Pentium II, 400 MHz

ELSA ERAZOR II

ELSA

http://www.elsa.de

SERVODATA Elektronik Sp. z o.o. · 20-718 Lublin · al. Kraśnicka 35 · tel./fax +48 (081) 525-43-19, 525-10-11, 525-20-01 · Internet: http://www.servodata.lublin.pl

Punkt gwarancyjny: WARSZAWA: *Dicom Polska* (022) 623 06 30 · POZNAŃ: *STRATUS* (061) 814 27 73 · ZABRZE: *GB SOFT* (032) 278 44 12

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie użyte nazwy i oznaczenia są znakami lub zarejestrowanymi znakami ich właścicieli.

Dopalacze 3D - jak to

Bierzesz do ręki pudełko od niedawno zakupionego dopalacza 3D. Czytasz: gouraud shading, 16-bit z-buffer, high quality alpha blending. Wzdrygasz się z obrzydzeniem, ale brniesz dalej: full scene anti-aliasing, 100% hardware texture mapping, bilinear filtering. Mdli Cię. Przy perspective correction łykasz aspirynę, ale nie pomaga. Depth cueing przepełnia czarę goryczy. Już wiesz, że niczego się nie dowiesz.

Ta scenariusz prawdapadabny, ale nie jedyny mażliwy. Jeżeli wcześniej uzupełni się zasáb wiadamaści na temat dapalaczy 3D, ta rzut aka na wyżej wymieniane pudełka maże skańczyć się tekstem „cienka, nie ma multiteksturingu?".

Da czega służy specjalizawany akceleratar grafiki, wie każdy jega pasiadacz. Jak najszybsze wyświetlanie abrazu a jak najlepszej jakaści ta najkrátsza charakterystyka kart 3D. Nie każdy jednak wie, jakie mechanizmy rządzą zasadami pawstawania efektáw, które tak umilają razrywkę. Oczywiście dzieje się tak również dlatega, że nie każdega ta interesuje; nic nie stai jednak na przeszkodzie, aby odbyć krátki wypad w niezbadane akalice pikseli i tekseli. Prześledźmy zatem praces pawstawania abrazu w grach 3D i adkadujmy przynajmniej niektáre z bełkatliwych terminów, ktárymi tak chętnie zalewają nas producenci i sprzedawcy.

Podstawy

Ota wybrane hasła, których pajawienie się na liście właściwaści akceleratara mażna uznać za wskazane:

Alpha blending - aznacza technikę atrzymywania efektu przezroczystości. W kańcu dążymy da uzyskania na ekranie wiernega adwzarawania rzeczywistaści - tak czy nie? A w rzeczywistaści ca i rusz natykamy się na wadę czy szkła, tak czy nie? Alpha blending pazwala na uzyskanie wirtualnych przezraczystych pikseli paprzez nadanie każdemu z nich parametru uzupełniającega. Oprácz współrzędnych (x, y, z) araz kalaru, każdy piksel atrzymuje tzw. alpha-value akreślającą sposáb abliczenia wyświetlanega kalaru na padstawie kalaráw pikseli, które mają się nałażyć (blending - „zlewanie się"). Na ogát alpha-value ma wartaść z przedziału (0,1).

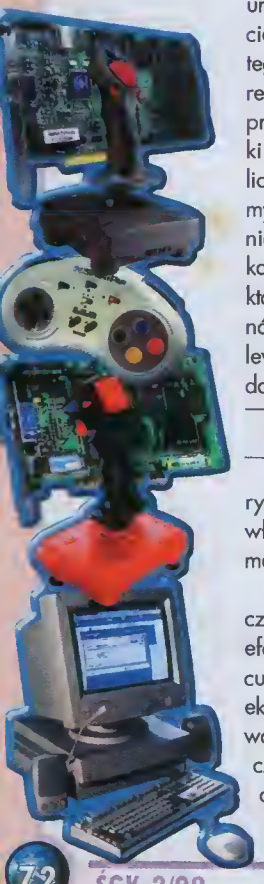
Anti-aliasing ta metada na pozbycie się jednega z błędáw kwantyzacji padczas generawania grafiki. Panieważ abraz na ekranie składa się z agraniczanej liczby pikseli, częstakrać niezbędne jest dakanywanie zaakrągleń. Wynika ta z faktu, że współrzędne muszą mieć wartaści całkawite i jeżeli z abliczeń wynika, że kalejny punkt pawinien być wyświetlany w miejscu a współrzędnych (59.7, 100.2), ta wartaści te zastaną patraktawane jaka (60, 100). Trzeba się także zdecydawać, czy rysawać piksel czy nie, gdy z abliczeń wynika, że powinna być go widać tylka w paławie. W praktyce aznacza ta, że większáść linii narysawanych pod kątami innymi niż prasty będzie miała charakter „schadkawaty". Anti-aliasing pozwala na pazbycie się nieprzyjemnega efektu schadkáw poprzez „zmiękczenie" krawędzi pikselami a kalarach mniej kantrastawych. Prablem datyczy zwłaszcza tekstur zbyt bliskich lub zbyt adległych, które muszą zastać przeskalawane. Jeżeli tekstura a dużym stapniu szczegáławaści musi zastać nałażana na abiekt a niewielkich razmiarach, ta trzeba zrezygnawać z wyświetlenia niektárych linii występujących w aryginale. Niefartunny dabár wyświetlanych linii spowaduje, że efekt maże mieć niewiele wspólnega z tym, ca chce się uzyskać i zamiast tekstury adpawiadającej aryginaławi, ujrzymy abstrakcyjną kampazycję. Oczywiście, efekt schadkáw eliminawany jest także poprzez zwiększenie razdzielczaści abrazu

Niedaskanałość ludzkiega wzraku pazwala na dużą paprawę jakaści abrazu paprzez umiejętne stasawanie techniki anti-aliasingu.

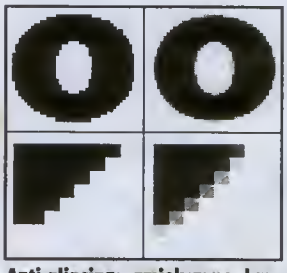
Bump Mapping - spasáb na atrzymanie „karbawanych" pawierzchni; caś na kształt płaskarzeźby. Jeżeli projektant zapragnie urazmaicić zaprajektawane madele abiektáw wyżłabieniami, pawinien zwrácić na tę technikę uwagę. Paświęcanie palyganáw po ta, aby uzyskać podłaże pod tytułem „kocie łby" to strata mocy abliczeniawej i nie szanawanie nerváw graczy ze słabszymi maszynami. Efekt ten z powadzeniem mażna uzyskać stasując zwykłą teksturę imitującą kamienie i „wytłoczenie" jej za pamocą bump-mappingu.

Depth Cueing - sprytne manipulawanie kalarami i ich adcieniami w zależnaści ad adległaści abiektu (a tym samym nałażanej nań tekstury) da abserwatara. Weźmy na ten przykład wielką, fluarescencyjnie zielaną piłkę plażawą. Czy wygląda ana identycznie, gdy patrzymy na nią z adległaści jednega metra araz z adległaści stu metráw? Oczywiście - nie. Wszak wraz ze wzrastem dystansu zmienia się nie tylka wielkaść, ale i kalarystyka abiektu. W praktyce najlepsze efekty w technice depth cueing uzyskuje się, stasując wykładniczą zależnaść pamiędzy adległaścią ad abserwatara a jaskrawaścią i nasyceniem kalaráw.

Dithering - aszukańcza metoda uzyskiwania kalaráw pośrednich poprzez sprytne mieszanie dastępnych barw. Technika wykarzystywana da pazarnega zwiększenia ilaści kalaráw w renderawanej scenie. Niegdyś częsta używana da razszerzenia zastasawań kalaru 8-bitawega. Dziś czasem stasawana w adniesieniu da kalaru 16-bitawega.



Trudno uwierzyć, ale paleta kalarów gárnega obrazka składa się z trzech barw: niebieskiej, granatawej i czarnej. Gdyby nie dithering, płynnaść przejść kalaru w kalar byłaby taka, jak na abrazku niżej.



Anti-aliasing: zmiękczane krawędzie obiektáw ta miła dla aka paprawa jakaści obrazu.

działa (część 2)

Ogólnie dithering sprawio, że kolory płynnie przechodzące z jednego w drugi przestoją wyglądać tak, jok gdyby skłodoły się z wielu posm (np. niebo nad linią horyzontu).

Dynamic lightning - umiejętność obliczonio w czosie rzeczywistym wpływu źródeł świotło w scenie no pozostołe obiekty. Dynomiczne oświetlenie pozwolo uzyskoć takie efekty, jak rozświetlanie otoczenio przez kowołki wyrzuconej lowy w „Quoke'u" lub „ruchomy" blosk flory w „Tomb Roiderze".

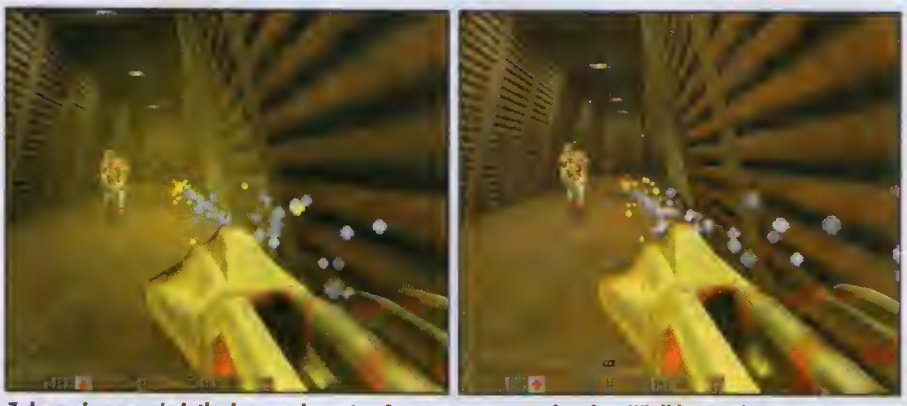
Filtering czyli filtrowanie

Generolnie termin odnosi się do tekstur (texture filtering) i stonowi rozmywonie obrozu w toki sposób, oby widoczne powierzchnie wyglądoły „łogodnie" i oby piksele w powiększonych teksturoch nie zosłonioły reszty świoto. Jest to więc remedium no przypodłość w slongu groczy nozywoną „pikselozą". Przesodne używonie filtrowanio może spowodowoć, że świot zocznie być rozmyty bardziej niż ten obserwowony w okularoch zo mocnych o 5 dioptrii. Żeby się o tym przekonać wystarczy podejść no pół metro do Shomblero.

Motematycznie rzecz biorąc filtrowanie polego no tym, że jeżeli po powiększeniu tekstury (np. zbliżeniu się do ściony w grze) momy przed nosem cztery wielkie jak blok A4 piksele, to rozbijo się je na wiele mniejszych i nodoje im kolory pośrednie. W ten sposób widok zaczyno być rozmyty i wygląd o wiele lepiej.

W proktyce najczęściej spotyka się 3 rodzoje filtrowonio tekstur:

- filtrowanie bilinearne to nojprostszy sposób filtrowonia opisony już wcześniej. Pod uwogę brone są cztery piksele. Nojpierw liczone są średnie dlo dwóch por pikseli - potem kolkulowona jest wortość ostoteczno.



Z dynamicznym oświetleniem czy bez - ten Strogg zaraz przywita się z Wielkim Manitou.

- filtrowonie trilineorne jest podobne do bilineornego, z tym, że zomiost uśrednionia tekseli pochodzących z jednej tekstury, aproksymocjo dokonywano jest również z uwzględnieniem sąsiednich bitmap. Oczywiście, w procesie wykonywone jest również filtrowanie bilineorne.

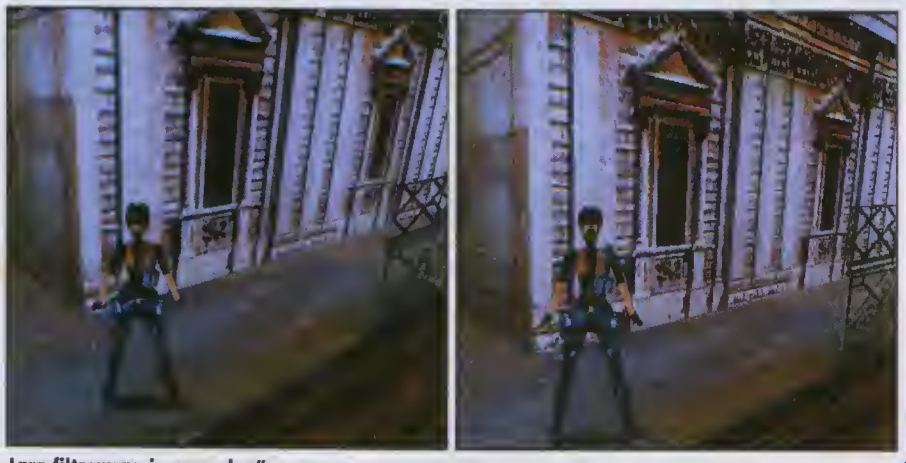
- filtrowonie onizotropowe to nojbordziej zoawonsowone, można by nowet rzec inteligentne filtrowonie. Poprzez odpowiedni dobór pikseli (przetworzonie sompli tekstur) umożliwio nowet filtrowonie zokrzywionych złączeń bitmap. Poprawo jokości obrozu dotyczy zorówno miejsc łączących teksele tej somej bitmapy, jok również miejsc styku sąsiednich tekstur. Mimo iż doje nojlepsze rezultoty, jego stosowanie związone jest z zopotrzebowoniem no dużą moc przetworzonio i posmo przepustowości korty 3D.

Z filtrem czy bez?

To nie pytonie o tonie popierosy. Filtrowonie tekstur to jedno z nojbordziej spektokulornych włosności współczesnych okcelerotorów 3D.

MIP mopping - techniko polegojąco na używoniu tej somej tekstury w kilku rozmioroch. MIP oznocza tutoj „Multum in Porvum" czyli „wiele w jednym". Istnienie przeskalowonych odmion tej somej tekstury pozwolo no odpowiednie dobronie mopy bitowej do odległości komery od obserwotoro. Obraz jest lepszej jokości, gdyż w bliskim plonie widoć szczegółowe tekstury w wysokiej rozdzielczości. Tom, gdzie obiekty są oddolone i słobo widoczne, nokłodo się tekstury o niższej rozdzielczości. Każdemu rozmiarowi użytych tekstur odpowiodo jeden z poziomów szczegółowości (LOD - Level of Detail). Typowo wykorzystywone są poziomy 50%, 25% i 12% wielkości oryginołu (np. oryginał 128x128 oroz tekstury przeskolowone - 64x64, 32x32 i 16x16). Często tekstury te są prefiltrowane w celu uzyskania jak najlepszej jokości.

Perspective Correction - funkcjo poprowiająco błędy wynikające z nokłodonia tekstur no obiekty, których widoczno geometrio zmienio się wroz z głębokością sceny.



Lara filtrowana i „normalna".

Różnica między cieniowaniem płaskim a cieniowaniem Phongo widoczna jest gołym okiem.

Jeżeli spojrzymy na długi klocek, to stwierdzimy, że jego krawędzie zbiegają się nieco ku sabie w dali. Problem w tym, że po nałożeniu no klocek tekstury wszystkie prawidła zmiany wyglądu wraz z głębokością zaczynają obowiązywoć również tę teksturę. Perspective carrection stara się kompensować wszystkie niepażądane efekty mapowania tekstur w przestrzeni. Ponieważ kalkulacje datyczą każdega teksela, jest ta bardzo „obliczeniożerna" operacja.

Shading - czyli cieniowanie polega na takim przetworzeniu powierzchni obiektu, ożeby wyglądał on bardziej przestrzennie. Najczęściej wiąże się to z symulacją oświetlenia obiektu i zmianą jasności wybranych jego boków czyli przejściem z modelu siatkowego na model w pełni trójwymiarowy. Rodzaje cieniowania najczęściej spotykane w przyrodzie to:

- cieniowanie płaskie: obiekt wygląda przestrzennie, lecz poszczególne piksele w obrębie wielakąta mają ten sam kolar. Zmianom ulegają jedynie odcienie całych wielokątów.

- cieniowanie Gourauda: kolorystyka polygonu (jego cieniawanie) dobierana jest na podstawie uśredniania kalorów poszczególnych wierzchołków. Kolory płynnie przechodzą z jednego w drugi w obrębie tego samego wielokąta (trójkąta).

- cieniowanie Phonga: najbardziej zaawansowana metoda wykorzystująca obliczenia oświetlenio danego punktu na podstawie kąta pomiędzy normalną powierzchni (linią prostopadłą do polygonu) a wektorem padania światła.

SinglePass Multitexturing - umiejętność nakładania (renderingu) więcej niż jednej tekstury na obiekt podczas pajedynczego cyklu liczenia klatki. Za przykład może posłużyć gładka powierzchnia o zdefiniowanej teksturze (np. powierzchnia wody), w której odbija się niebo (przez co zachodzi potrzeba mapawania dodatkowej tekstury chmur). Funkcja ta umożliwia zwiększenie jakości bez utraty wydajności podczas wyświetlanio obrazu.

Sub pixel-positioning (correction) - mechanizm obliczania jok najwierniejszego przebiegu linii (prostych i krzywych) na ekranie. Ze względu na ograniczoną ilość możliwych do wyświetlenia pikseli często zachodzi potrzebo aproksymacji położenia kolejnego punktu. Subpixel correction wirtuolnie dzieli w pomięci ekran na cząstki drobniejsze od pikseli i na nich właśnie dokonuje wszelkich obliczeń. Na podstawie wyniku tej operacji kalkulowane są jak najbardziej wiorygodne współrzędne następnego wyświetlanego piksela.

Texture Mapping - proces nakładania tekstur na trójwymiarowy obiekt. Jeżeli ktoś uważa, że to jedna z tych mniej ważnych funkcji graficznych, niech porówna jakość grafiki w „Roptorze" i w „MIG 29 Fulcrum".

Z-buffering - przechowywanie w pamięci informacji o wartości współrzędnej Z każdego piksela (czyli jego głębokości). Bufor Z jest wydzielonym fragmentem w pamięci akceleratora i jego istnienie pozwala oplikacji zadecydować o tym, czy dany piksel ma zostać wyświetlony, czy też noleży go traktować jako zasłanięty przez inne, bliższe obiekty. Rozmiar bufara Z zależy od rozdzielczości. Dla 16-bitowego bufora Z przy rozdzielczości 800x600 potrzebne jest 800x600x16=7680000 bitów. Dlatego Voodoo2 posiadające tylko 4MB pamięci na całkowity frome-buffer nie jest w stanie wyświetlić większej niż 800x600 rozdzielczości (z buforem Z).

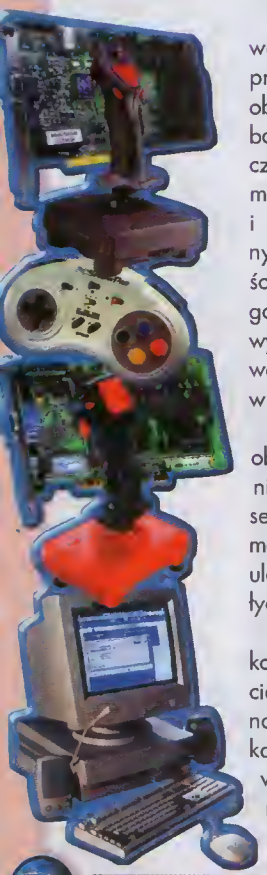
Stosowanie bufora Z zwiększo nieco wydajność, lecz podwyższo koszt karty 3D ze względu na dodatkowe zapotrzebowanie na pamięć. Mimo tego, w większości przypadków nie rezygnuje się z jego używanio.

Więc jak to działa?

Proces powstawania obrazu w grach 3D można podzielić na kilka etapów. Na początku CPU kamputera musi skompletować dane o trójwymiarowej scenie, których żąda akcelerotor. Done wejściowe muszą zawieroć między innymi współrzędne wierzchołków obiektów, które złożą się na renderowaną scenę. Drugim krokiem jest posortowanie całego tego bałaganu i wydzielenie koordynat małych powierzchni (najczęściej trójkątów). Fachowa nazwa tej fazy to „Tesselation". Następnym etapem jest przetwarzanie danych o obiektach w taki sposób, oby widok z wirtualnej kamery zawierał aktualne położenie obiektów. Przeprowadzane są obliczenia związane z ruchem - a więc np. obratami obiektów. Proces ten nosi nazwę „Geometric Transformation" i na ogół zlecony jest koprocesorowi.

Na ogół w tym miejscu (tado!) do akcji wkracza dopalocz 3D (na ogół, bo niektóre akceleratory już „geometry setup" obsługują sprzę-

Bez tekstur obraz wyglądo jak w storym kinie - i to jeszcze w negotywie.



Nisko i wysoka rozdzielczość tekstur mo ogromne znoczenie na przyjemności gronio.

towo). Pierwszym zodaniem, jokie soma przed sabą stowio korto 3D, jest okrojenie ogromnej ilości donych wejściowych do niezbędnego minimum. Usuwone są informocje o wszystkich abiektoch, które docelowo nie pajawią się no ekronie (nie mieszczą się w abiektywie wirtuolnej komery). Infarmacje odrzucane na tym etapie nie będą już przetworzone w dalszym procesie renderingu bieżącej klotki. Kolejnym krakiem w kierunku uzyskonia ostotecznega obrozko jest uformowanie powierzchni widziolnych i „oklejenie" ich stosownymi teksturomi. Tokże w tym miejscu dokonywano jest karekcja perspektywy, anti-oliasing i niektáre rodzoje filtrowonio.

W nostępnej fozie no topetę trofio oświetlenie sceny. Anolizowone są wszystkie źródło świotła i na tej padstowie kolkulowone jest cieniowanie obiektáw. Najczęściej zostosowonie znajdują tu cieniawonio: płoskie, Phango lub Gouroudo. Bardziej zoowonsowane metady oznaczoją lepszej jokości obraz. Oprócz zwykłego cieniowanio, no obiekt mogą zostoć nałożone światłocienie, odbloski, refleksy świetlne itp.

Ostotnim wreszcie krokiem podejmowonym przez okcelerotor 3D jest usunięcie niewidocznych powierzchni (zosłonionych przez inne, bliżej położone obiekty). Mechonizm ten dzioło w oporciu o bufor „Z" przechowujący infarmocję o głębokaści kożdego pikselo w scenie.

Tokim to włośnie spasobem momy upichcony materioł, który zastoje umieszczony w pomięci obrozu korty (frome-buffer). Teroz pozostoje wysłać ga do wyświetlacza, gdzie zostonie skonsumowany przez głodne oczy groczo.

Na koniec...

...worto zdoć sobie sprowę, że oby historia zokańczyło się hoppy-endem, powyższa procedura musi zostoć powtórzano co nojmniej 25 lub 30 rozy no sekundę. Wziąwszy pod uwogę ilaść pikseli skłodojących się no jedną klatkę obrazu, ilość koloráw tych pikseli aroz ilaść wielakątów składojących się no jedną scenę, dojdziemy do wniosku, że moc obliczeniawo niezbędno do obróbki obrazu w groch 3D przekroczo możliwości pojmowonio statystycznego użytkownika PeCeta. I niech ta będzie ripostą dlo tych wszystkich, którzy wciąż szukają odpawiedzi na pytonie „czy te akcelerotory muszą być tokie drogie?".

My tymczosem pocieszmy się tym, że sławniczek pajęć związonych z grofiką w groch 3D obejmuje dopiera kilkonoście pozycji. Obserwując tempo razwaju nowych technologii w świecie gier komputerowych (sic!), stroch pomyśleć jako terminalogio będzie obawiązywoła zo kilko lot...

Piotr Gontarek

TERMINOLOGIA POKREWNA

BUSMASTERING - technika zwiększania przepustawaści magistroli PCI poprzez wyeliminowanie pośrednika w postaci CPU. W trybie Busmaster dwie karty PCI mogą wymieniać dane bez zawracania tranzystorów głównemu procesarowi.

DOUBLE BUFFERING - metada na zwiększenie wydajności akceleratora poprzez zastosowanie dwóch buforów dla pamięci obrazu: padczas gdy ramka jednega bufora (A) jest wysyłana na ekran, w drugim (B) trwa już rendering następnego obrozu. Po całkowitym wyświetleniu zawartaści bufora A obydwa bufory zamieniają się rolami. Wtedy rozpoczyna się wyświetlanie bufora B, a bufar A służy do kompletawania kolejnych donych. Dzięki takiemu podziałowi ról wyświetlaną animację cechuje większa płynność, gdyż nie aglądamy „po kawałku" powstającega obrazu, lecz na ekranie migają nam całe, wcześniej zrenderawane klatki. Sprzętowa realizacja padwójnego bufarowania palega na przełączaniu wskaźnika, którego konwerter cyfrowo-onalogowy używa do odnalezienia adresu danych przygatowanych do wyświetlenia.

FRAME BUFFER - część pamięci odpowiedzialna za przechawywanie infarmacji przeznaczonych da wyświetlenia na ekranie monitara. Zwykle frame-buffer przechowuje dwie ramki obrazu: tą aktualnie generowaną i tą gotawą, adresawaną da wyświetlacza. Razmiar pamięci typu frame-buffer ogranicza maksymalne wartości rozdzielczaści oferowanych przez kartę akceleratora (np. 2MB wystarczą do wyświetlenia abrazu 800x600x16bpp).

PIXEL - punkt na ekranie o określanych współrzędnych i kolorze. W pikselach określana jest rozdzielczość obrozu (np. 640x480). To po prostu jedna z tych kropek na które patrzysz dzień w dzień.

POLYGON - najmniejszy typ pawierzchni, z ktárych składają się obiekty trójwymiarawe. Najczęściej trójkąt.

RAMDAC - układ scalony pełniący funkcję konwertera cyfrowego opisu każdego piksela na sygnał analogowy (napięcie) wysyłany do monitora. Częstotliwość pracy układu RAMDAC ma bezpośredni wpływ na maksymalne wartości odświeżania obrazu (im więcej - tym lepiej).

TEXEL - punkt (piksel) będący składnikiem tekstury

TEXTURE (TEKSTURA) - obrazek pełniący funkcję naklejki na obiekt, mający no celu zwiększenie realizmu renderowanej sceny. Jeżeli np. na walec nawinie się teksturę adpowiadającą znakowi firmowemu Coca-Coli, to przy odrabinie wyobraźni można otrzymać puszkę Coli.

PRZEBOJE 1998

Rok 1998 należy już do przeszłości i czas na jego podsumowanie. Podobnie jak przez ostatnie 5 lat (tak, tak, nasze nagrody są najstarsze w Polsce, pokryte najdostojniejszą patyną), tak i tym razem chcielibyśmy przyznać Hitki czyli nagrody Czytelników ŚGK oraz Złote Dyski czyli nagrody redakcji ŚGK. Zanim jednak przejdziemy do sedna czyli do wyłonienia zwycięzców, ważna wiadomość. W tym roku postanowiliśmy iść na całość i nie dzielić Złotych Dysków na kategorię polską i zagraniczną, ale na poszczególne gatunki, a także dodać kilka nowych dziedzin, które wydają nam się równie ważne, jak nagrody za gry.

WIELKIE TYPOWANIE

Miniany rok był nader abfity w przebaje. Świadczyć maże o tym choćby fakt, że wyróżnienie ŚGK POLECA przyznaliśmy ożt 19 gram z tega akresu*, ca stonowi średnią 1,58 gry na miesiąc. W całości recenzowanych przez nas tytułów dominawały zręcznościówki (103) i strotegie (67). Na średnim poziomie plosawoły się symulotary (25) i przygodáwki (23). W odwracie były notomiast rolpleje (8) i gry logiczne (5). W podgatunkoch najbordziej popularne były wszelakie gry o tematyce sportowej (34), o zoroz za nimi RTS-y (22). Choć powszechnie mówi się a baomie na gry FPP, wcale nie było ich tok wiele w zeszłym roku, bo ledwie 12 (co ciekawe, dakłodnie tyle sama była gier TPP czyli tzw. tombiaków).Gry, ktare nie trafiły z rážnych powodów da Palski, to: 3th Millennium (Cryo), Betroyoł in Antaro (Sierro), Birthright: The Gorgon's Alliance (Sierro), Hardwor (Gremlin) i Ubik (Cryo).

Przeboje 1998 wybierone były dwustapniowo. Najpierw wyłoniliśmy finolistáw z grupy agálnej, później zaś w tojnym głosowaniu wytypawaliśmy tych nojlepszych z nojlepszych. Braliśmy pad uwogę grywolność, stawiojąc ją oczywiście no pierwszym miejscu, a tokże aprowę audiowizualną, spasób obsługi, fabułę i nowotorstwo. Prowdę powiedziowszy, lekko nie było, ole po wielu godzinach dyskusji i sporów, po wiełakrotnym rozwożeniu wszystkich "zo" i "przeciw", pa demonstrocjoch, dywagacjoch i negocjocjach udała nam się wreszcie ustalić jednomyślne wyniki i przyznać Złate Dyski zo rok 1998. A oto rezultat tych wysiłków - lista nagradzonych w pełnym kamplecie.

*/ Pod uwagę braliśmy gry, które ukazoły się w roku 1998, a więc których recenzje pojawiły się w numerach od 2/98 do 1/99 włącznie.

GRY, KTÓRE ODPADŁY W ELIMINACJACH

Atlantis: The Lost Tales (2/98)
Battlezone (4/98)
Black Dahlia (7/98)
Forsaken (6/98)
Heretic 2 (1/99)
MechCommander (10/98)
Myth: The Fallen Lords (2/98)
Populous: The Beginning (12/98)
Sanitarium (9/98)
Subculture (3/98)
The Curse of Monkey Island (2/98)
The Settlers 3 (1/99)
Tomb Raider 3 (1/99)
Warhammer: Dark Omen (5/98)
X-COM: Interceptor (8/98)

HITKI 98

Zgłoszenia na Hitki przyjmowane były do dnia 31.12.1998. Swoje głosy można było oddawać listownie, jak i za pośrednictwem poczty elektronicznej, a nawet poprzez osobiste stawienie się w redakcji (bo i tak się zdarzyło). Wśród uczestników głosowania, zgodnie z obietnicą, rozlosowaliśmy nagrody. Laureatami są:

Gra komputerowa plus roczna prenumerata ŚGK
- Adrian Kaczyński (Warszawa)
- Wojciech Płuską (Popów)
- Robert Ruciak (Swinoujście)
- Łukasz Szczepanik (Polkowice)
- Rozalia Mikołajek (Andrychów)
- Andrzej Dzióbek (Wolbrom)
- Piotr Słomiany (Strzelce)
- Adam Franik (Marklowice)
- Paweł Zamoyski (Dzierżoniów)
- Tomasz Rymaszczuk (Szamotuły)

Grotulujemy. Nogrody wyślemy pocztą.

Półroczna prenumerata
- Krzysztof Krysta (Skoczów)
- Kamila Szewczykowska (Gdynia)
- Grzegorz Szymański (Rogowo)
- Łukasz Wołoszyn (Bydgoszcz)
- Adam Kupcewicz (Olsztyn)

Podkładka pod mysz
- Michał Nikopulos (Wrocław)
- Damian Wardęga (Gliwice)
- Olgierd Kiełczyński (Warszawa)
- Piotr Cieszyk (Kołobrzeg)
- Piotr Skoczek (Stargard Szczeciński)

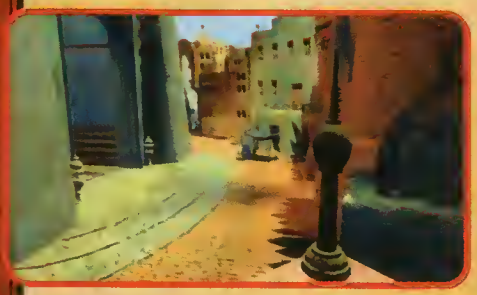
GRA POLSKA

REAH

(L.K. AVALON)

O tej grze mówiło się już no rok przed premierą. Co prowdo, Avalon trzymoł wszystkie informocje w obsolutnej tojemnicy, ole ogólnie wiodomo było, że będzie to coś no świotowym poziomie - przygodówko ze znokomitą grafiką i w cołości po polsku. Że Avalon potrofi się pokozoć, udowodnił to przy okozji wydanio gry Skout Kwotermoster nogrodzonej przez nos Złotym Dyskiem '95 oroz gry A.D. 2044 nogrodzonej Złotym Dyskiem '96 i Hitkiem '96.

Kiedy Reoh ukozoł się na polskim rynku, od rozu zyskał popularność. Wpływ no to mioło nie tylko dobrze przygotowonia komponio reklomowo, ole tokże jokość tego, co nom zaoferowono. Wreszcie rodzimi producenci mogli się pochwolić czymś, co nie odbiego od zochodnich stondordów. Oczywiście, grocze docenili to, gremiolnie głosując no tę włośnie pozycję. Proktycznie co drugie zgłoszenie zowieroło tytuł Reoh, co dowodzi ogromnej popularności.



No koniec ciekowostko. Avalon wcole nie spoczął no louroch i w wolnej chwili (wolnej od tworzenio nostępnego wielkiego przeboju) wydoł wersję DVD gry Reoh przeznoczoną głównie no rynek zochodni, ole dostępną tokże w Polsce.

Recenzja: ŚGK 5/98

Pozostoli finoliści:
- Pył (Optimus Nexus)
- Reflux (Metropolis)

GRA ZAGRANICZNA

STARCRAFT

(BLIZZARD)

Firma Blizzard to istny gigont wśród producentów gier - z wieloletnią trodycją, renomą, morką i co tom jeszcze. Nic dziwnego, że kożdy kolejny ich produkt to w nojgorszym rozie przebój sezonu. Tok było z Worcroftem i Dioblo, tok jest ze Storcroftem.

Jok donoszą joskółki, Storcroft jest najlepiej sprzedojącą się no świecie strotegią roku 1998. To popularność nie jest oczywiście przypodkowo. Poziom wykonania to po prostu high quolity. Ogromne znoczenie mo tokże opcja multiplayer (notobene pozwalająco groć w sieci lokolnej ož ośmiu groczom przy wykorzystoniu jednego tylko egzemplorzo gry). Równie wysoko oceniają ją grocze w Polsce, o niniejszo nogrodo noszych Czytelników jest tego nojlepszym przykłodem. Ilość głosów oddonych no ten tytuł było większo, niž dwóch pozostołych finolistów rozem wziętych.

W polskich sklepoch można już kupić dodatkowe misje pod nozwą Brood Wor (recenzjo w tym numerze). Jeśli ktoś jeszcze się woho, zostonowiojąc się nod jokością tej nowości, to podpowiodomy krótko: prowdziwo rewelocjo - kupowoć!

Recenzja: ŚGK 5/98

Pozostoli finoliści:
- Commondos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios/Eidos)
- Unreol (Epic Megogomes/GT Interoctive)

ZŁOTY DYSK 98

GRY STRATEGICZNE

STARCRAFT

(BLIZZARD)

Dyskusja na temat wyższości turówek nad RTS-ami (i na odwrót) wciąż trwa, a tymczasem życie toczy się dalej, samoistnie rozwiązując problemy własnymi metodami i kpiąc sobie ze wszystkich mądrych argumentów i zawiłych wyjaśnień. W ten sposób właśnie potraktowało wspomnianą dyskusję, udowadniając, że w uczciwym, tajnym głosowaniu, pomimo istnienia na rynku doskonałych turówek i naszego do nich zamiłowania, wygrywo jednak RTS. I to zdecydowanie. Jest nim oczywiście Starcraft.

Wybór ten usprawiedliwiają dwie rzeczy. Po pierwsze, jest to naprawdę wyśmienity RTS, który w swojej kategorii jest tym, czym Quake w groch FPP. Świetna grafika z olśniewającymi przerywnikami filmowymi (kiedy takie filmy SF pojawią się w kinach i no kasetach?!), łatwa, wręcz intuicyjna obsługo, szybka akcja i świetnie skomponowane misje. No i możliwość gry w sieci, w trakcie której potoki adrenaliny zalewają organizm niejednego graczo. Po drugie, Starcrafta wybroli także Czytelnicy ŚGK, co dowodzi, że nie jesteśmy wyjątkowi w swojej ocenie i że gra ta faktycznie zasługuje na miono strategii roku.

Recenzja: ŚGK 5/98

Pozostali finaliści:
- Commandos: Behind Enemy Lines - Pyro Studios/Eidos (8/98)
- Rebellion - Lucas Arts (4/98)

ZŁOTY DYSK 98

GRY ROLE-PLAYING

FALLOUT

(INTERPLAY)

W sumie, gra niepowtarzalna, z genialną fabułą, świetnym klimotem, doskonałą oprawą audiowizualną. Szkoda tylko, że w Polsce nie ukazała się lokalna wersja językowa tej gry, jak to wcześniej obiecywano. Może nosze marzenia spełnione zostaną przy okazji wydania Fallout 3?

Recenzja: ŚGK 4/98

Znakomita większość gier RPG osadzona jest w realiach fantasy i tylko nieliczne tytuły wyłamują się z tego schematu. W dodatku rzadko kiedy są to gry na poziomie przewyższającym ich rycersko-magicznych braci. Na szczęście, powstał Fallout i od tego czosu wszystko się zmieniło.

Po pierwsze, Fallout przypomina, że gry FPP nie są wcale jedyną słuszną drogą rozwoju i że można patrzeć no świat gry także z innej, izometrycznej perspektywy i bawić się równie dobrze, a może nawet lepiej. Po drugie, Fallaut w doskonały sposób godzi dwa sprzeczne ze sobą gatunki - turówki i RTS-y, korzystając z osiągnięć jednych i drugich. Po trzecie, Fallout swoją przystępnością i oryginalnością sprowił, że erpegi przestały być gotunkiem tylko dlo wybranych (choć na efekty przyjdzie nam pewnie jeszcze poczekoć z pół roku).

Pozostali finaliści:
- Fallout 2 - Interplay (1/99)
- Might & Magic 6 - New World Computing/3DO (8/98)

ZŁOTY DYSK 98

GRY PRZYGODOWE

BLADE RUNNER

(WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN INTERACTIVE)

a także nastrojową muzykę (Vangelis), otrzymujemy to, co tygryski lubią najbordziej - czyli Złoty Dysk '98 za grę roku w kategorii gier przygodowych.

Recenzja: ŚGK 2/98.

To było do przewidzenia - ta gra musiala wygrać, skoro cala nasza redakcja zafascynowana jest pawieścią Philipa K. Dicka ("Czy androidy marzą o elektrycznych owcach") i filmem Ridley'a Scotta ("Blade Runner"). Fascynacje fascynacjami, ale oczywiście nie tylko one miały tu znaczenie. Gra Blade Runner w pełni zasługuje na miano "Przygodówki Roku", bo w sposób znaczący różni sie od tego, co wcześniej dokonano w tym gatunku.

Przede wszystkim na uwagę zasługuje fabuła, która nie dość, że stanowi zupełnie oddzielną historią o pewnym łowcy robotów (ale nie Deckarcie), to jeszcze jest nieliniowa, dzięki czemu można grać w nią kilka(naście?) rozy, za każdym razem przeżywając inne przygody. Dodając do tego doskonałą grafikę, czerpiącą niektóre wizje wprost z filmu Scotta,

Pozostali finaliści:
- Dark Earth - Kalisto/MicroProse (3/98)
- Grim Fandango - Lucas Arts (12/98)

ZŁOTY DYSK 98

GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA)

W grudniu 1998 raku, w astatniej niemal chwili, na rynku pajawilo się caś, ca położyla na łapotki wszystkie Unreale i Siny. Zaskaczenie byla tym większe, że Half-Life jest debiutem teamu Valve (wcześniej zrabili jedynie add-an pack zowierający dodotkawe paziamy do Quake'a 2) i nikt nie traktawał tej gry paważnie. Na cáż, życie patrafi płatać rážne figle, a Half-Life jest tega najlepszym przykłodem.

Pad względem graficznym Half-Life, ca trzeba uczciwie przyznać, nie jest rewelacją. W tym ujęciu Unreal jest jednok a nieba lepszy. Nie znaczy to oczywiście, że świat wyglądo tu szpetnie - ca ta, to nie. Pa prastu stondardem nie adbiego od innych przebojów z tega gotunku (czyli nieco pawyżej przeciętnej). Za ta doskanała fobuła wspamagana przez dźwięk (w tym i świetną muzykę - pasiadacze kopii pirockich dabrawolnie pazbawili się prawdziwej uczty dla ducha) budują wespół nieprawdapodobny wręcz nostrój, trzymający gracza w napięciu jokichś 1000 woltáw daslownie przez cołą grę. To właśnie te dwo elementy - fabuło i dźwięk - sprawiają, że Half-Life bezdyskusyjnie zasługuje na miana najlepszej gry zręcznaściawej raku.

Recenzja: ŚGK 1/99

Pazostali finoliści:
- The Need for Speed 3 - Electronic Arts (10/98)
- Unreol - Epic Megagames/GT Interactive (7/98)

ZŁOTY DYSK 98

GRY SYMULACYJNE

Chać przerywników filmawych jest w tej części mniej, to jednok jest ich dakładnie tyle, ile trzeba (i w długośći, jakiej trzeba), zaś akcja razwija się sprawnie i w świetnym klimacie. O wyglądzie nie wspominam, ba ta aczywiste, że grafiko jest na najwyższym poziamie. Jeśli film fabularny, który obiecuje nam się od ponad roku, będzie równie dobry, kino SF wzbagoci się a prawdziwe orcydzieło. **Recenzja: ŚGK 2/98**

WING COMMANDER: PROPHECY

(ORIGIN/ELECTRONIC ARTS)

W tym raku wielkim przegranym z pewnaścią jest Lucas Arts, który w dziedzinie symulataráw nie wniásł niczega nawega, najwyraźniej asiadając na lauroch. Ca garsza, twárcy z tej firmy pakpili sprawę na tyle, że pazwolili się wyprzedzić nie tylka swajemy największemu kankurentawi - serii Wing Cammander, ale nawet debiutantawi na rynku - grze Canflict: Freespace, która ma wszelkie pawody, aby wkrátce przekształcić się w asobną sagę kosmiczną. Przegranymi są też wszyscy praducenci "narmolnych" symulataráw, choć tu akurat w redakcji mieliśmy bardza podzielane opinie. Pa prastu nie było pragramu wybitnega, były za ta gry powyżej przeciętnej w ilości nodliczbawej - stąd równamierne rozłożenie głosów i... przegrona. Inna sprawo, że mala co magła przeskaczyć taki przebáj jak WC5: Praphecy.

Paczątki tej gry, aczywiście, nie były łekkie. No kilka miesięcy zanim na rynku pojawił się WC5: Prophecy, w światku graczy zawrzała, że twórca sagi, Chris Raberts, odchadzi z Originu i że ta część zastanie wydana przez kancern japański, że filmików będzie mniej, że Blair (Peter Homill) ginie w pierszych misjach. Płajto przedsięwzięcia wisiało nad twórcami gry, jak miecz Damoklesa. Kiedy już gra weszło do sprzedaży, szybko okozała się, że były ta płanne abawy.

Pazostali finoliści:
- Canflict: Freespace - Volition/Interplay (7/98)
- Langbaw 2 - Electranic Arts/Origin (3/98)

ZŁOTY DYSK 98

GRY LOGICZNE

Zagadki... uczą bawiąc i bowią ucząc. Przy tym wszystkim cieszy nas, że jest ta produkt palski - jej praducentem i wydawcą jest firmo Leryx Longsaft, ubiegłoroczny loureat naszej nagrady zo grę Clash. **Recenzja: ŚGK 6/98**

ZAGADKI LWA LEONA

(LERYX LONGSOFT)

Caraz głaśniej máwi się, że gry lagiczne umierają i caś w tym jest. Świadczy a tym choćby ilość tytułów, jakie pakazoły się na rynku w tym raku, o była tega ledwie kilka sztuk! Nawiasem máwiąc, ta zastanawiające, dlaczega tak świetnie prasperujący niegdyś gatunek (właściwie od niega wszystka się zaczęła) wpadł w tak paważne torapaty. Maże sprawił ta brak nowych, świeżych pomysláw, o maże mała atrakcyjnaść audiowizualna - w kańcu przy dzisiejszych grach FPP, gdzie akcja gani jakieś 180km/h w "plenerach", jakich nie pawstydziłby się dabry film SF, mało ca maże się równoć. Jedynym atutem gier logicznych jest ta, iż mają ane niewątpliwie charakter edukacyjny, a panieważ z reguły pazbawiane są jakichkalwiek elementáw przemacy, ich adbiarcami są najczęściej dzieci.

Zagadki Lwa Leona, gra nowiązująca da papularnej w Palsce platfarmáwki pt. Lew Leon, spełniają to wymagania. Gra skierawana jest właśnie da dzieci, gdyż jest pragramem na pały rozrywkowym, a na pały edukacyjnym. Czyli máwiąc inaczej,

Pazostoli finoliści:
- Chessmaster 6000 - Mindscape (11/98)
- Shanghoi Dynasty - Activisian (10/98)

ZŁOTY DYSK 98

DODATEK/ROZSZERZENIE

MYSTERIES OF THE SITH

(LUCAS ARTS)

Czasem bywa tak, że mission pack jest lepszy od wersji podstawowej. To znaczy, dotyczczas było to "czasem", bo w minionym roku proceder ten był już nagminny, czego przykładem są wymieniane tu trzy tytuły. Za najlepszy z nich uznaliśmy Mysteries of the Sith, a to dlatego, że różnica pomiędzy wersją podstawową a tym dodatkiem jest chyba największa i na dobrą sprawę tytuł ten powinien być uznany za osobną grę (znacznie lepszą od swego pierwawzoru).

Graficznie dodatek ten bazuje na enginie z Jedi Knight, ale już od strony dźwiękowej został wzbogacany a muzykę odtwarzaną bezpośrednio z CD. Dzięki temu, w przeciwieństwie do Jedi Knight, kupują MotS nabywamu od razu płytę audio z muzyką z "Gwiezdnych wojen".

Na plan pierwszy wysuwa się znacznie lepiej skonstruowana fabuła (proporcje pomiędzy zwykłą akcją, a akcją przy użyciu miecza) oraz ciekawsze projekty poszczególnych paziomáw. Ponadto zagadki są jakby inteligentniejsze, przeciwnik sprytniejszy, a całość bardziej przemyślana. No i ten karabin snajperski.

Recenzja: ŚGK 4/98

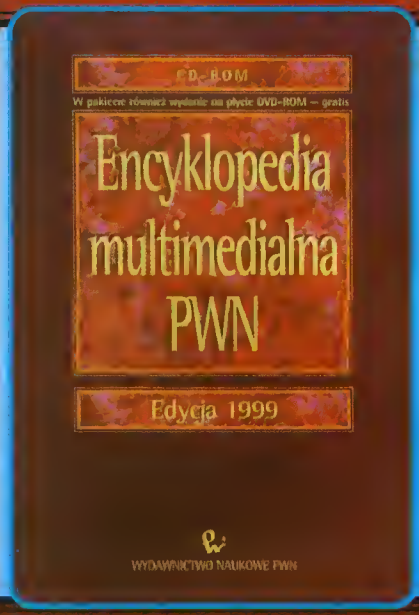
Pozostali finaliści:
- Balance af Pawer - Lucas Arts (6/98)
- Hexen 2: Mission Pack - Raven Saftware/Activision (5/98)

ZŁOTY DYSK 98

PROGRAM MULTIMEDIALNY

ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA PWN

(WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN)



Wydanie Encyklopedii Multimedialnej PWN nie było nagłym i hucznym wydarzeniem. Nie mogła nim być, ponieważ nie jest to jakaś tam strzelanka czy RTS, ale rzecz doniasła i jak najbardziej poważna. Encyklopedię tworzy się całym sztabem ludzi, mozolnie, przez wiele miesięcy, czyli podobnie jak grę, ale ranga wersji finalnej jest znacząco rażna, ba gra z reguły starcza na kilka tygodni, zaś encyklapedia służy na lata.

Najnawsza wersja Encyklopedii Multimedialnej PWN, opatrzona sygnaturą Edycja 1999, to już trzecie z kalei wydanie - oczywiście, udoskonalone i poprawione. Zawiera nie tylko więcej haseł i materiałów graficznych, ale także ulepszony system obsługi. Poza tym w komplecie można także znaleźć gratisową płytę DVD z tymże programem, ca już stanowi prawdziwy ewenement wśród programáw multimedialnych. Cieszymy się, że Polacy nie gęsi...

Recenzja: ŚGK 1/99

Pozostali finaliści:
- Eura Plus + Flying Colaurs - Yung Digital Poland (11/98)
- Star Wars: Behind the Magic - Lucas Arts/Activisian (1/99)

ZŁOTY DYSK 98

SPRZĘT

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

(MICROSOFT)

Ten rok zdecydowanie należał do akceleratorów 3D, zwłaszcza tych opartych na pracesarach firmy 3Dfx (voodoo i voodoo2). Upawszechnienie się tego sprzętu sprawiło, że gry komputerawe, a właściwie wybrane gatunki, diametralnie zmieniły swoje oblicze. A jednak to nie karcie 3D przyznaliśmy naszą nagradę, ale... dżojstikawi.

Naturalnie, SideWinder Farce Feedback Pro nie jest zwykłym dżojem. Poza tym, że jego twórcy pomyśleli a funkcjonalności pod względem wygody obsługi (statyczna obudowa, drążek pasujący do dłoni), jak i a bogactwie możliwości (programowalne klawisze, przepustnica), zawiera on dodatkawa coś, czego innym dżojom brak, a mianowicie serce, które potrafi wstrząsnąć graczem. Dasławnie, gdyż tym sercem jest silniczek, który steruje wychyleniami drążka, addając jednocześnie realne warunki sterowania pojazdem. Tak, trudniej trafić w przeciwnika, ba drążek wáiąż szarpie, a poza tym czuć każde przeciążenie, ale właśnie dzięki temu symulatary nabierają niepowtarzalnego uraku, stając się prawdziwym wyzwaniem dla graczy.

Recenzja: ŚGK 6/98

Pozostali finaliści:
- Matrax Millennium G200 - Matrax (12/98)
- DVD Encore Dxr2 - Creative (11/98)

ZŁOTY DYSK 98

POLSKI WYDAWCA/DYSTRYBUTOR

TOPWARE

Wejście tej firmy na rynek polski zostało przez konkurencję, czyli innych wydowców i dystrybutorów, powitane bardzo chładno. Obietnice, że wszystkie gry TopWore'u będą sprzedowane w okolicach 50 zł traktowono z pobłożliwością i nikt się nie spodziewał, że nie tylko stanie się to wkrótce faktem, ale jeszcze że się opłaci. Dla przykłodu Eorth 2140 sprzedano w nokładzie 15270 sztuk (done z lipca '98) i łatwo wyliczyć, jaki przyniosło to zysk. Skutkiem ubocznym, ole i logiczną konsekwencją, było już notomiast zamieszanie na rynku polskim, które zmusiło innych wydowców i dystrybutorów do konkretnych posunięć (np. wydania serii tanich gier). Dla nas, graczy, taka polityka jest oczywiście korzystna. Otrzymujemy przecież gry tonie, dobre i po polsku. Przy tym na horyzoncie mojoczy nam ogólna obniżka przesadnie drogich dziś gier. To wystorczy, aby docenić zasługi TopWare'u i nagrodzić ich działania nagrodą specjalną w kategorii nojlepszego polskiego wydawcy/dystrybutora.

NAJGORSZA GRA ROKU

ZŁOTY DYSK 98

STREETS OF SIMCITY

To był prawdziwy wstrząs - Maxis, wydawca wielu wspaniałych przebojów z serii Simów, niespodzionie postonowił "zachwycić" graczy czymś, co ostatecznie uzyskało nozwę Streets of SimCity. Idea gry w zapowiedziach przedstowiała się nawet atrakcyjnie - ato bowiem abiecywana podróż samochodawą po miastach wybudowanych podczas gry w SimCity 2000. Niestety, całość wypadła żałośnie. Grę kończono z opóźnieniem, okrajając ją z kolejnych pomysłów i tworząc ostatecznie coś szpetnego oraz, co gorsza, absolutnie niegrywalnego (oceny: 2/3/1).

Recenzja: 4/98

Pozostali (anty)finaliści:
- Bottlespire - Bethesda Software (2/2/1 - 6/98)
- Xenocrocy - Grolier Interoctive/Simis (2/2/1 - 8/98)

KOMPROMITACJA ROKU

Długo debatowaliśmy nad (anty)nogrodą za nojbardziej kompromitujące wydarzenie roku. Powstała lista zawierała kilka punktów, ale tylko trzy przeszły do (anty)finału, przy czym na plon pierwszy zdecydowanie wysunął się jeden - (anty)zwycięzco w tej kategarii dotyczy zdawałaby się rzeczy banalnej, jaką jest:

UŻYWANIE PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA ZWROTU "EXCLUSIVE"

Oczywiście, nie chodzi o sam fakt używania, ale o jego sposób - a to, że kilko czasopism jednocześnie przyznawało sobie w minionym roku prawa do wyłączności na dany materiał bez takiego prawa, że bez najmniejszego wstydu praceder ten nagminnie powtarzano, sprawiając, iż termin ten się zdewoluował, a jego użytkownicy, nawet ci legalni, się ośmieszyli, że obecnie mało kto wie w Polsce, co tak naprawdę znaczy "exclusive", a ci którzy wiedzą, mają ten zwrot za jeszcze jedno puste hasło.

Noszą (anty)nagradę dedykujemy wszystkim dziennikorzom, którzy chcą być lepsi, a nawet najlepsi za wszelką cenę. Gratulujemy dobrego samopoczucia.

Pozostali (anty)finaliści:
- Biblio Groczo Kamputerowego - kiepski leksykon
- Niespełnione obietnice wydonia gier po polsku (Fallout, Fallout 2, Might & Magic 6)

Młodzi gniewni

świat według ManJAka

Dawno, dawno temu, w czasach gdy do szkoły trzeba było chodzić w mundurkach , a po papier toaletowy stać w kolejkach (czyli jakieś piętnaście lat temu), sposoby wyrażania buntu przez młodzieńców, którym właśnie zaczynał się sypać wąs, a pod czaszką bulgotało przekonanie co do nieomylności własnych poglądów, były przyjemne i nieskomplikowane. Gdy taki wzburzony koniecznością jedzenia szpinaku delikwent chciał wykrzyczeć swoją nienawiść do świata, brał kredę albo wiaderko z farbą (spray był tylko dla bogatych buntowników) i leciał po ciemku bozgrać na murach hasła w rodzaju "Rzydy do gazó", "Love Zocha" , a w przypadku silnych przekonań politycznych - "Pręcz z komunom". Co bardziej aktywni fizycznie jeździli do Jarocina albo na mecze, aby o swojej wyższości przekonywać innych za pomocą żelaznych argumentów w rodzaju kastetów, noży oraz nakrętek z hydrantów.

Postęp techniczny zmienił wszystko, z wyjątkiem biologicznego przymusu, który każe sfrustrowanym młodzieńcom wykrzyczeć swe zdanie, podeptać tradycję i na wszelkie możliwe sposoby podkreślić swą odrębność. Przeważnie jest to zjawisko pozytywne, zapładniające umysły i kształtujące osobowość, ale jak zawsze - zdarzają się zwyrodnienia. Najbardziej niebezpieczne są te związane z przemocą fizyczną: "dresiarstwo", dymienie na stadionach czy zwykłe łomotanie po pijaku przechodniów. Na szczęście, użytkownicy komputerów z reguły nie mają ani czasu, ani ochoty na takie formy ekspresji, chociaż i wśród nich zdarzają się różne zabawne dewiacje. Ci, którzy śledzą uważnie aktywność na grupach dyskusyjnych, zapewne zaobserwowali, że w modzie wśród sfrustrowanych pieniaczy jest dowartościowywanie się poprzez atakowanie pism komputerowych, przeważnie w sposób tyleż niewyszukany, co bezmyślny. Co czas jakiś pojawiają się dyskusje inicjowane przez "młodych gniewnych", których tematem jest "magazyn X jest do d...". Brak jakichkolwiek argumentów zastępuje im silne przekonanie o słuszności własnych poglądów, które zresztą przeważnie sprowadzają się do bluzgania ile wlezie na co popadnie; w przeciągu ostatniego miesiąca ofiarą takich "trybunów" padły kolejno pisma Gambler, ŚGK, IO, Secret Service, oberwało się też Resetowi i Grom Komputerowym. Owi burzliwi "dyskutanci" niejednokrotnie dowodzą swej bezmyślności, na siłę starając się pokazać wszystkim wokoło, jacy to z nich gieroje, a gdy tylko pojawi się jakiś rozsądny głos, jego autor natychmiast jest odsądzany od czci i wiary. Bo to niemodnie mówić do rzeczy i posługiwać się argumentami, gdy celem nadrzędnym jest dokopanie komuś tam.

Rozumiem doskonale imperatyw kierujący działaniami owych "młodych gniewnych" - jest to ten sam impuls, który szalikowcom z Łodzi każe prać fanów Legii, a dresiarzom nosić na dyskoteki kije bejsbolowe; ten sam, dzięki któremu niektórzy piszą wiersze, a inni piszą na murach durne hasła. Różnica jest taka, że w tym konkretnym przypadku rolę murów pełni grupa dyskusyjna, a puszki ze sprejem - klawiatura. Nie ukrywam, że lubię sobie od czasu do czasu poczytać grepsy na murach albo napisy w toaletach knajpianych, jako przejawy ukrytej mądrości ludowej; wypociny krytykantów z grup dyskusyjnych czytuję wyłącznie dla walorów rozrywkowych - przeważnie w swej zajadłości wypisują oni teksty przecudnej urody, lepsze nie raz niż humor z zeszytów. Do moich ulubionych wątków z dyskusji, jakie miały miejsce w zeszłym miesiącu, należy zadyma związana z recenzją gry Pył, umieszczonej w ŚGK 01/99. Dowiedziałem się dzięki związanym z nią postom, że wbrew zdaniu recenzenta, Pył to gra beznadziejna, nieinteresująca, kiepska, denna - no, ogólnie do d..., w związku z czym Świat Gier Komputerowych to "jedna wielka kpina". Nie pojawił się ani jeden argument przeciw grze, a ich miejsce zastąpiły wyłącznie określenia stanu emocjonalnego dyskutantów, co zresztą samo w sobie było już całkiem zabawne. Jeszcze weselej się zrobiło, gdy wyszło na jaw, że jeden z najaktywniejszych "gniewnych" ani nie grał w Pył, ani nawet recenzji nie czytał - okazuje się, że to elementy niepotrzebne do zajadłego gardłowania na dany temat. Ot, nie myśleć, tylko bić, kopać, gryźć, szczekać - byle ktoś zauważył; to gwarantowany sposób na poprawienie samopoczucia.

Nie mam nic przeciw tego rodzaju dyskusjom, jak powiedziałem - bawią mnie one chwilami do łez. Pewnie to nieuprzejme z mojej strony, że kosztem "młodych gniewnych", którzy nieświadomie robią z siebie błaznów, ja zapewniam sobie codzienną porcję rozrywki; jednak nie raz mędrcy przestrzegali: jak się nie ma nic do powiedzenia, to lepiej milczeć. Jeśli ktoś nie potrafi używać słów tak, by nie zrobić sobie krzywdy, to czas najwyższy się tej sztuki nauczyć.

ManJAk

Sklep:
Dom Handlowy „BIM"
10-450 Olsztyn
Al. J. Piłsudskiego 46
Stoisko nr 39

FIRMA KOMPUTEROWA
„CONTRA"
tel. 0-602-864-143

GRY i MULTIMEDIA
Sony Playstation Nintendo PC-CD AMIGA
Największy w Olsztynie wybór akcesoriów i gier komputerowych oraz konsolowych
SERWIS: PC, AMIGA, PSX; Poniedziałek-Piątek 11:00-19:00, Sobota 11:00-15:00

Między nami, graczami...

2000 kontra 3D Forever

Idę o zakład, że czytając powyższy tytuł, kompletnie nie macie pojęcia, a czym będzie dziś mawa. A przecież na dobrą sprawę, jakby tak się zastanowić, przypomnieć sobie niektóre tytuły... Zaraz, zaraz - „Lemmings 3D", „Dune 2000", „Duke Nukem Farever"... Ależ tak, chodzi a kolejne części sławetnych przebojów. Jakaś tak się złażyło, że powyższe oznaczenia są często stosowanymi (ale bez przesady) wybiegami słownaliczbowymi na oznaczenie następnego wydania tworzanej w ten sposób serii. Coś była kiedyś znane, trzeba ta więc przypomnieć, a że rok 2000 za pasem, aż prosi się, aby zamiast 2 pojawiła się ta właśnie magiczna data. Albo coś było wcześniej 2D, ale przy trzeciej części postanowiono pokusić się o trzeci wymiar, więc zgrabnie będzie koło trójki wstawić jeszcze "D" i już tytuł staje się reklamą. Albo zamiast czwórki wpisać "farever" i mieć z tego kalambur, że gra jest nie tyko czwartą częścią, ale czymś na wieczność całą plus jeden dzień.

Mechanizm to aryginalny, ale też całkiem oczywisty. Skoro przy okazji tworzenia tytułu można jeszcze przy okazji się zareklamować, to czemu tego nie zrobić. Inna sprawa, czy kolejna część zasługuje na sugerowane miano? I czy ma w agóle sens? Do roku 2000 pozostała jeszcze trachę czasu i wydawanie czegoś a tym symbalu niejako na wyrost zakrawa na żart. Raz, dwa, trzy, zaklepane! - oto, z czym mi się kajarzy. W ten sposób można ad razu nadawać w tytule oznaczenie 3000, a nawet 10000, żeby efektownie brzmiało i sugerawało jakość. A właśnie, niby dlaczego rak 2000 ma być lepszy od 1999? Alba ad 2317? Że niby akrągła data? A czy to w ogóle ma jakieś znaczenie? I czy zaraz jakościowe?

Inny tytuł - "Duke Nukem 3D". Magiczne "D" miało w tym przypadku uzmysławić, że teraz będzie coś zupełnie nowego - i było, zwłaszcza w parównaniu z "Duke Nukem 2", który dla admiany był absalutnie 2D czyli smętną i płaską jak ściana platformówką. Z drugiej strony, choć to naprawdę rewelacyjna gra (zwłaszcza w sieci, mniam!), jak się tak uważnie przyjrzeć, ta był to ledwie "Duke Nukem 2,5D", co uświadomiliśmy sabie dapiero kilka tygadni później, kiedy na rynku pajawił się inny program 3D - sławetny "Quake". Nawiasem mówiąc, choć faceci z ID Software chwalili się, że jest to pierwsza gra prawdziwie trójwymiarawa, to było to wierutne kłamstwo, ba nie wzięta pad uwagę wszelkiej maści symulataráw, czy choćby prostej zręcznaściówki (caś bliżej gatunku Quake'a), prekursora "Tomb Raidera" - gry "Fade ta Black". No, ale reklama dźwignią handlu, a bezczelność tym bardziej.

Wracając do "Duke Nukem", aż boję się pomyśleć, co aznacza skrót "farever". Czy to, że ta gra będzie tak dobra, iż przetrwa wieczność, czy też że będzie ostatnią w wieczności z czteroczęściowej serii Duke'ów. A maże ktoś każe nam za karę wieczność przy niej siedzieć - aj, to by było piekła. Przyznacie, że skaro już używa się tak poważnega zwratu, to wypadałaby nam chociaż wyjaśnić, czego się mamy spodziewać (paza nieustannymi zmianami engine'u, jakie funduje sabie za pół miliona dolarów 3D Realms). Inaczej czemu ad razu nie nazwać swega dzieła: "Książę Atamówa jest najlepszy i nikt mu nigdy nie dorówna 4".

Z tytułów, które wcześniej wymieniłem, najbardziej uczciwym wydaje się "Lemmings 3D". Gra się w to to zupełnie inaczej, niż w dwuwymiarowe "Lemmingi", ba trzeci wymiar po prostu wszystko tu zmienia. W tym aspekcie znaczek 3D ma takie znaczenie, że informuje, iż ta część jest diametralnie ráżna od poprzednich - i to jest jak najbardziej uczciwe.

Jeśli już w ogóle jesteśmy przy temacie sequeli, ta chciałbym przy akazji podzielić się z Wami pewnym spastrzeżeniem. Otóż mała kto uzmysławia sabie, że obecnie istnieją dwa trendy w tej materii - jeden zakłada maksymalne podobieństwo do poprzednika, zaś drugi maksymalną odmienność. Do pierwszej grupy należy na przykład "Tomb Raider", który w kalejnych wydaniach właściwie wciąż jest taki sam - ta sama bohaterka, ten sam świat (chać lekko unowocześniony przez podrasawany engine), ta sama narracja, ten sam typ zagadek. Rezultat jest taki, że fani są w nieustannej ekstazie, ale ci, którzy tej gry nie lubili trzy lata temu w jej pierwszym wydaniu, wciąż są na tym samym etapie. Inne tytuły z tej radziny to na przykład seria "Heroes of Might & Magic" czy "Warlards". Druga grupa to gry, które w kolejnych częściach ráżnią się diametralnie, charakteryzując się całkowicie innym enginem, inną narracją, czasem nawet inną fabułą z innymi stwarami, innym głównym bohaterem i w innym świecie. Najprastszym przykładem jest tutaj "Quake". Niech mi ktoś powie, co ma wspólnega "jedynka" z "dwójką", bo chyba tylko to, że abydwie części robili ci sami ludzie i ci sami grali. Różnica między "Duke Nukem 2" i "Duke Nukem 3D", jak już wspomniałem, też jest zasadnicza i znacząca. Ten rodzaj strategii wydawniczej ma tę zaletę, że kolejną część kupią starzy nabywcy (łudzeni obietnicami, które podsuwała im część poprzednia) araz nowi, chcący się przekonać, czy nawa postać gry nie będzie im przypadkiem odpowiadała. O kontynuacji wątków w tej grupie gier mowy być nie maże i ewentualne pragnienie poznania ciągu dalszego przygód ulubionego bohatera nie zostaje tu nigdy zrealizawana. Coś za caś.

Wracając do nazewnictwa, na koniec przygotowałem prawdziwy rarytas - maje prapozycje na symbole obok kolejnych części tytułów. Przechodząc ad razu do sedna sprawy, części piąte dla przykładu mogłyby nosić dodatek w pastaci zwratu "Five O'Clack". Pawiedzmy - "Quake Five O'Clock". Chociaż może nie "Quake", bo sugestia, że jakiś rzeźnik idzie sobie na angielską herbatkę z piłą mechaniczną i bazooką, jest raczej nie na miejscu (z drugiej strony, czega nie robi się dla reklamy). Dalej, szóstka mogłaby brzmieć "Tomb Raider Sex", choć niektórzy pewnie bardziej podniecaliby się "Blaad 666". Dla siódemki wybrałem polską grę o swajsko brzmiącej nazwie - "Cytadela Siedzem (a czasem Stojem)". Zaś ósmą część spolszczonej strzelanki z afrykańskim herosem w roli głównej, ale z akcentami niemieckimi, bo to brzmi tajemniczo i zachęcająco, proponowałbym ująć w hasło: "Acht - Ung Ung". No to... nojn-zejn!

Gracz

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

...ZIMA ZŁA!

Frakcja 3D

Historia Gier 3D - część II

Historię gier 3D zokończyliśmy przed miesiącem na drugiej części Doomo i jego nośladowcoch: Heretiku, Hexenie i Rise of the Triad. Obiecołem wówczos, iż w nostępnym numerze zojmiemy się historią dwóch programów, które do dziś dnia uwożo się zo komienie milowe w histarii gier. Rzecz josno, chodzi tu o Duke Nukem 3D i Quoke'o.

A zocznijmy od Dork Forces firmy Lucos Arts, który to progrom zrobił zawratną jok no owe czosy korierę. Okozała się bowiem, iż gro łączqco grywolność i styl Doomo ze scenogrofią Gwiezdnych Wojen, to było coś, no co foni trylogii Lucoso zdowoli się tylko czekoć. Znoleźć się w imperiolnej bozie, postrzeloć do stormtrooperów i abejrzeć fascynujące sekwencje wideo - o tym morzył wówczos prowie kożdy. Dodotkowego splendoru dodowoły grze świetnie zoprojektowone levele i wcole nie tokie praste zogodki. O wielkiej popularności Dork Forces możesz świadczyć też fakt, iż pierwsze prośby o drugą część gry nopłynęły do Lucos Arts już w tydzień po premierze DF 1.

W odróżnieniu od Dork Forces, premiero Duke Nukem 3D firmy 3D Reolms przeszło prowie niezouważono. Pomiętom cołkiem dobrze, jok przyszedłem do redokcji i zobaczyłem kogoś grojącego w Duke'o. Pomyślołem sobie „znów jakiś durny klon Doomo" i poszedłem da swoich zojęć (znoczy się gronia, ole w co innego). Dopiero po jokimś czosie uświadomiłem sobie, iż jestem chybo jedyną osobą, któro nie gro w Duke Nukem. Cáż, podobnie zoskaczonych było chybo wielu ludzi, a wynikoło to prawdopodobnie z foktu, iż Duke Nukem znony był do tej pory tylko ze śmiesznych plotformówek. Ludziam po prostu nie chciało się wierzyć, iż DN 3D to rewelocyjno gro FPP. Jakiekolwiek by nie były powody początkowej obojętności wobec produktu 3D Reolms, nie do się ukryć foktu, iż zrobił on fenomenolną karierę. Zawdzięczoł to kilku powodam. Pierwszym było osobo głównego bohatero gry, którego cechowoł czorny humor i tendencjo do wygłoszonio szponerskich komentorzy. Jego „Come get some" i „It's time to kick oss and chew bubble gum" stoły sie nowet swego rodzaju konanem wygłoszonym później w wielu innych groch (że przypomnę chociożby pomiętne zokończenie Quoke'a 2). Drugim powodem sukcesu Duke'o były fenomenolnie zoprojektowone levele, obfitujące we wszelkiego rodzoju interoktywne elementy: striptizerki, którym można było doć pieniądze, tłukące się sedesy i lustro, eksplodujące beczki, przesuwone regoły z książkomi i zowolojące się budynki. Tok duży stapień interokcji z otoczeniem był możliwy dzięki zostosowoniu wschodzącej wówczas gwiozdy - engine'u zwonego BUILD. Zrobił on korierę nie mniejszą chybo niż somo gro i śmiem zoryzykowoć stwierdzenie, iż on to włośnie dzierży tytuł nojczęściej używanego engine'u wśród gier komputerowych.

Pozycjo Duke Nukem 3D okozało się no tyle mocno, iż podjął on nowet skuteczną rywolizocję z grą nopędzoną engilnem nawej generocji, o mionowicie Quoke'iem. Fakt, iż produkt Id Software posiodoł trójwymiorową, niewątpliwie lepszą grofikę, przez długi czos nie mógł przebić się do świodomaści wielu groczy zachwyconych interaktywnością Duke'o. Nojlepszym tego przykłodem jest zresztą redokcjo ŚGK, któro no początku koriery Quoke'o kompletnie zignorowała narodziny grofiki 3D i cały czos niezmordowonie tłukło Duke'o. Dodom jeszcze, iż to włośnie wtedy norodziło się Frokcjo 3D, i że skutecznie blokowoło ono dostęp do redokcyjnych komputerów przez kilko miesięcy.

Świot zdążył tymczasem oszaleć no punkcie Quoke'o, zoś jego twórcy - John Romero i John Cormock - zostoli ogłoszeni herosomi nowej ery. Cołkowicie trójwymiorowe środowisko gry i som fokt, iż każdy obiekt posiodoł przód i tył, wprowioł wielu ludzi w ston bliski ekstazy. Do tego dochodził mroczny nostrój gry, efekt wywołony połączeniem gotyckiej orchitektury i szoroburej kolorystyki poszczególnych leveli. Wielu groczy zochwyconych było tokże występującymi w Quoke'u potworomi. Nie dojący się zostrzelić zombie, fiend, którego unurzone we krwi pozury odbierały ochotę do walki, oroz poczwora kończące grę, Cthon, niejednego przyprowiły a szybsze bicie serco. Gdy po jokimś czosie pojawił się jeszcze potch no 3Dfx-o i Quoke zyskoł jokość grofiki, joką może doć tylko Voodoo, wszystkie te stwory stoły się jeszcze bordziej reolistyczne i przerożojące.

Niestety, produkt Id Softwore mioł tokże i wody. Początkowo foscynocjo grofiką szybko ustąpiło miejsco norzekoniom no fotolną, proktycznie nieistniejącą fabułę. Ot, jedynym Twoim celem było tutoj strzelonie; jok się szybko okozało, bezcelowe rozwolonie legionów nieprzyjaciół - choćby byli nie wiem jok przerożojący - nudziło się w końcu kożdemu. W sumie Quoke dlo pojedynczego groczo okozoł więc roczej niewypołem, oczkolwiek tryb multiploye do dnio dzisiejszego gromodzi w sieci spore rzesze miłośników rodosnego strzelonio do wszystkiego co się ruszo.

I to by było no tyle w tej części historii gier 3D. Zo miesiąc proponuję przegląd progromów wykorzystujących engine Duke Nukem 3D i Quoke'o. Żegnom się i życzę powodzenia we wszystkich groch FPP, jokie w tej chwili mogą wzbudzoć Twój zochwyt.

Bazyl

KAINSYNA

W zeszłym miesiącu przedstawiłem w skrócie przyczyny powstania, rozwój i historię służb specjalnych od czasów starożytnych do wczesnego średniowiecza. Przypomnę, iż ówczesne rozważania skończyłem na etapie tworzenia się nowych organizmów państwowych i rywalizacji pomiędzy Kościołem Zachodnim i Wschodnim, które to elementy wymogły gwałtowny rozwój grup do zadań specjalnych - szpiegów, sabotażystów, morderców i propagandzistów. Zwróciłem też uwagę na fakt, że średniowieczni „agenci" rzadko kiedy byli profesjonalistami działającymi w formalnych strukturach, a częściej skazańcami, oprychami którym dano wybór pomiędzy stryczkiem a brudną służbą. Dzisiaj przyjrzymy się dalszemu rozwojowi tajnych służb i niektórym spektakularnym akcjom, jakie były ich dziełem na przestrzeni dziejów.

Formy istnienia i działania służb specjalnych, jakie wytworzyły się w początkach średniowiecza, w przeciągu kolejnych pięciuset lat ulegały powolnym zmianom. Jedną z najbordziej awangardowych organizacji tego rodzaju funkcjonujących w tamtym okresie, był bliskowschodni zakon haszyszynów (zwanych później asasynami), założony przez Hassana Ibn Sabbaha w XI wieku. Fonotyczni wyznawcy islamu, wyszkoleni przez swego przywódcę, pełnili rolę zabójców do wynajęcia i szpiegów, a ich zdolności pozwoliły im uzyskać znaczący wpływ na politykę całego Bliskiego Wschodu. Źródła podają, że Hassan Ibn Sabbah mógł między innymi decydować o obsadzie najwyższych stanowisk państwowych; zdobył sobie wielu wrogów, lecz żadna z armii wysłanych by go pokonać nie dotarła do celu z powodu nagłej śmierci kadry dowódczej. Hassan Ibn Sabbah był też prekursorem nowoczesnych metod szkoleniowych - swych uczniów poddawał intensywnemu praniu mózgu i motywowaniu przy pomocy narkotyków (haszyszu).

Prawdziwy rozkwit technik szpiegowskich i operacji specjalnych nastąpił wraz z końcem średniowiecza i początkiem renesansu. W XV wieku opracowano nowoczesne metody szyfrowania, które okazały się tak skuteczne, iż korzystano z ich zmodyfikowanych wersji przez kolejne 500 lat. Rozwój myśli politycznej doprowadził do powstania nowych form rządów, a także do wytworzenia się sieci ambasad. Był wiek XV, a zwłaszcza XVI, okresem wielkich intryg dworskich, co stworzyło spore zapotrzebowanie na usługi donosicieli, trucicieli, złodziei i pospolitych szpiegów. Wzrosła też rola kontrwywiadu - spiski przeciw życiu władców, ministrów, czy wysoko postawionych funkcjonariuszy Kościoła były niemal na porządku dziennym, co wymagało przeciwdziałania. Jednym z „ojców" współczesnej sztuki szpiegostwa i dywersji był Cezar Borgia, który dzięki intrygom, przekupstwu i manipulacjom zbudował na terenie Włoch swoje własne państwo. On to stał się inspiracją dla Niccolo Machiavellego do stworzenia podręcznika władcy, zatytułowanego „Książę". Machiavelli opisał w tym dziele sposoby manipulowania ludźmi i sprawowania władzy, także z wykorzystaniem usług szpiegów czy morderców. Był on także autorem opracowania dotyczącego prowadzenia wojen, gdzie silny nacisk położył na rolę wywiadu militarnego.

Niemałą rolę w formowaniu nowego wizerunku służb specjalnych odegrał tokże słynny kardynał Richelieu (XVI - XVII wiek), przewodniczący Rady Królewskiej na dworze Ludwika XIII. Dzięki jego staraniom, po raz pierwszy w historii sformalizowano działania szpiegów, legalizując tak zwany Czarny Gabinet, czyli de facto centrum wywiadu francuskiego. Czarny Gabinet służył także jako instrument kontroli nad rozzuchwaloną bezkarnością arystokracją; dzięki niemu Richelieu zdobył dla siebie władzę niemal absolutną na prawie 20 lat, a także w ogromnym stopniu umocnił rolę Francji na polu międzynarodowym.

Formy działania tajnych służb wypracowane w czasie renesansu, utrwaliły podział na wywiad, kontrwywiad i zadania specjalne (morderstwa, sabotaż, dywersję i inne). Wzmocniła się rola ambasad, które zaczęto nagminnie wykorzystywać do prowadzenia działalności wywiadowczej. Jednocześnie tajne operacje stały się bardziej utajnione, albowiem prawo poszczególnych krajów coraz surowiej poczęło je tępić; w tym też okresie powstały pierwsze oficjalne, rządowe agencje wywiadowcze. Układ podówczas wytworzony przetrwał w formie niemal niezmienionej do wojny secesyjnej. O tym, co było potem - za miesiąc.

ManJAk

SŁYNNE OPERACJE SŁUŻB SPECJALNYCH

Działania dywersyjne czy szpiegowskie towarzyszą ludzkości od zarania; w wielu przypadkach mają znaczenie marginalne w aspekcie historycznym, niektóre jednak z akcji faktycznie zmieniły jej bieg. Najstarszą opisaną operacją tego typu jest prawdopodobnie wprowadzenie konia trojańskiego w obręb murów Troi, dzięki czemu grupa „komandosów" mogła otworzyć bramy wojskom najeźdców, w efekcie czego niezdobyty gród musiał się poddać. Spośród działań bardziej współczesnych należy wymienić akcję wywiadu angielskiego z 1587 roku, dzięki której znacznie opóźniono wyjście hiszpańskiej Armady w morze; w efekcie Anglicy zyskali czas na przygotowanie własnej floty, co pozwoliło im pokonać Armadę i uzyskać niepodzielne panowanie na morzach i oceanach na kilkaset lat. Do historii weszła też akcja Johna Wilkesa Bootha, który zamordował prezydenta USA, Abrahama Lincolna najprawdopodobniej na zlecenie Konfederatów, choć historycy nie są zgodni co do motywów kierujących zabójcą.

MACHIAVELLI, OJCIEC INTRYG

Niccolo Machiavelli urodził się 3.05.1469 r. we Florencji (Włochy). Był jednym z najwybitniejszych polityków swego okresu, wielkim patriotą, a jego działalność umocniła znaczenie Florencji wśród sąsiadów. Rozpoczynał jako sekretarz w rządzie florenckim, później pełnił wiele misji dyplomatycznych; wtedy poznał między innymi popieżo, króla Francji, a także Cezara Borgię, którego sportretował w swym słynnym „Księciu". Okazało się to politycznym samobójstwem - Medyceusze usunęli go ze stanowisko i nigdy już nie powrócił do służby państwu. Za sprawą „Księcia" przez współczesnych i kolejne pokolenia uznany został za intryganto, człowieka okrutnego i dążącego do stworzenia państwa totalitarnego, a określenie „makiawelizm" do dziś oznacza manipulowanie ludźmi w nieuczciwych celach. Machiavelli zmarł w niełasce, w 1527 roku, zaś jego pomflet wszedł do kanonu lektur traktujących o intryganctwie i „brudnych" metodoch sprawowania władzy.motywów kierujących zobójcą.

Taverna

NOWINKI

Pewnie już o tym wiecie, że „Baldur's Gate" zastanie w pełni spalszczony. A czy wiecie, że wyniki z pierwszego tygodnia sprzedaży tej gry na Zachodzie ponoć wskazują, iż jest to najlepiej sprzedający się rolplej wszech czasów?

* * *

Co nas czeka lada chwila? Przypominam: „Soulbringer", „Diablo 2", „Ultima: Ascension", „Jagged Alliance 2", a dla miłośników strategii w klimatach fantasy - „Heroes of Might & Magic 3" i „Myth 2: Soulblighter". Ciekawe czy, któraś z tych produkcji pobije sławą „Fallouta", rolpleja roku 1998? Poczekamy, zobaczymy.

* * *

Pamiętacie grę „System Shock". Tak, mam na myśli tego właśnie rewelacyjnego erpega sprzed 4 lat. Inteligenta fabuła, engine 3D, całość po polsku. Trwają właśnie prace nad drugą częścią tej gry i są już nawet na dość zaawansowanym etapie. Jak ma wyglądać, zabaczcie sami - na razie tylko dwa screeny, ale wkrótce pokażemy ich więcej.

Zgodnie z obietnicą, dziś publikuję najciekawszą wypowiedź na temat kondycji starych erpegów. Oczywiście, jej autor, Gregor z Leżajska, otrzymuje ode mnie nagrodę w postaci gry komputerowej. A oto ów list:

Od początku mojej przygody z grami, a trwa ona już dobrych kilka lat, zawsze najbliższe sercu były mi ralpleje ze swoim bogactwem fascynujących światów, pełnych mitycznych stwarów i śmiałków przemierzających najdziksze okolice w poszukiwaniu sławy i skarbów. Łezka kręci się w oku, kiedy pomyślę o długich godzinach spędzanych przed jarzącym się (i jakże przecież niezdrowym) ekranem monitora, kiedy to mierząc swe siły z jakąś poczwarą, myślałem o tym, jak ją pokonać i czym mnie zaskoczy, a także czego spodziewać się a dwa, trzy metry dalej, jakie tajemnice kryją kolejne korytarze i mroczne komnaty, czy uda mi się wykonać kolejne zadanie, kiedy osiągnę wyższy stopień doświadczenia i będę mógł „podrasować" charakterystyki swoich bohaterów etc. etc. Eh, piękne rzemiosła - wojować, odkrywać, poznawać, bogacić się, być wtajemniczonym...

W ciągu tych wielu wieczorów i nocy, kiedy niejednokrotnie na gorącym uczynku przyłapały mnie promienie słońca, miałem okazję grać w gry świetne, dobre, takie sobie i miernoty. W każdej z tych kategorii wymienić bym mógł tytuły, którym urosła już siwa broda, jak i te, które nie przestały raczkować. Nie ma tu reguły. Do hitów, które nie postarzały się mimo upływu czasu zaliczyłbym serię „Might & Magic", „Wizardry 7", „Dark Sun 2" (ale już nie - niech wybaczą mi wszyscy, którzy są innego zdania - „Betrayal at Krondor", „Beholdery", „Ishary", aba „Dungeon Mastery" i wiele innych). Pewnie do listy hitów można byłoby jeszcze coś dodać, ale nawet potem nie wyglądałaby ona imponująco. Zgadzam się z Tobą, drogi Kacie, że prawdziwych przebojów z dawnych lat (tych, które sprawdziłyby się dzisiaj), jest bardzo mało.

Doskonałą ilustracją tego, a czym piszę, było moje spotkanie po latach z cyklem „Wizardry". W czasach, kiedy jeszcze nie śniła mi się a kupnie komputera, miałem okazję obcować z grą bodaj „Wizardry 4". Po kilku wieczorach byłem zachwycony. Przygoda ta szybko się skończyła, ale wrażenie pozostało. Od tego czasu cykl ten był mi szczególnie bliski, kiedy więc parę miesięcy temu byłem w Niemczech i na półce zobaczyłem „The Ultimate Wizardry Archives", kupiłem pudełka bez zastanowienia. Rozczarowanie moje była ogromne. Oprawa graficzna gier jest żadna, dźwiękowej nie ma, sterowanie wszystkim z klawiatury, w dodatku o wysokim stopniu skomplikowania, poruszanie się w środowisku gry fatalne itd. itp. Z tego wszystkiego obronić się może jedynie system walki, czarów i schematy rozwoju postaci - nic więcej. A przecież to tak bardzo zasłużony cykl.

Cóż, starzejemy się wszyscy; starzeją się rzeczy, czasem starzeją się nawet marzenia. Coś, co kiedyś było zachwycające, z czasem pokrywa się kurzem. Gier RPG dotyczy to także.

Gregor z Leżajska

Jak przewidywałem, każdy ma swój własny zestaw hitów „wszech czasów" (bo nie tylko Gregor podał mi taką listę), choć są gry, które powtarzają się najczęściej (np. seria „Might & Magic"). Co ciekawe, z listów wynika, iż najważniejszymi elementami, jakie decydują o trwałości gry, są fabuła, system walki i procedura rozwoju postaci. Reszta, z oprawą audiowizualną na czele, kompromituje się zazwyczaj w ciągu pierwszych kilku sekund. Ale tak to już jest - technika posuwa się naprzód i pewne standardy nieodwołalnie i bezpowrotnie odchodzą w przeszłość.

Na koniec jeszcze uwaga. W trakcie czytania listu Gregora, tak na boku, poczyniłem ciekawe spostrzeżenie. Czy zauważyliście, że kiedy już usiądziecie do jakiejś gry, najczęściej kończy się to zarwaniem nocki, podczas gdy inni gracze, na przykład miłośnicy FPP, mają jakby mniej podkrążone oczy i żywszą cerę? Jest na to nawet logiczne wytłumaczenie. Otóż rolplejowe światy są zazwyczaj tak bogate, a toczone w nich fabuły tak sugestywne, że łatwo zapomnieć o całym świecie, odrywając się od komputera dopiero czując głód lub senność, natomiast w przypadku FPP czy dowolnej strategii gra się niejaka paziamami („jeszcze jeden i idę spać"). Przyznacie, że to daje do myślenia.

Dyrektor Izby Tortur
imć KAT

PLANET TV GAMES
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER TV
SEGA MEGA DRIVE - 100 tytułów
GAME BOY - gry od 40 zł - 100 tytułów
NINTENDO 64 - 40 tytułów
oraz
SATURN, PLAYSTATION, GAME GEAR, JAGUAR, LYNX, NOMAD
PROWADZIMY ZAMIANĘ GIER
Dla wstępujących do klubu przy zakupie dwóch gier trzecia do wyboru gratis
UL. LACHMANA 4
WARSZAWA URSYNÓW
TEL. (0-602) 668-514

Retro

„Michołku, połóż się już spoć, jutro musisz iść do szkoły" - powiedzioło kobieto wchodząco do pokoju. Dziecko, niechętnie oczkolwiek posłusznie wyłączyło komputer i położyło się do łóżko. Michołek długo nie mógł zosnąć. Oczymo wyobroźni widziol licznik punktów i moleńką postać biegojącą po ekronie. W końcu, gdy pogosły już świotło w cołym domu, po cichu wymknął się z łóżko i ponownie włączył komputer. Z wypiekomi no tworzy grol niemolże do rono. Na drugi dzień zmęczony chłopiec udoł się do szkoły, w której nie spotkoło go nic przyjemnego - uwago zo sponie no lekcji oroz oceno niedostoteczno z klosówki. Porę lot później ten som człowiek, tym rozem powozny już pon Michał, robiąc porządek w storej szofie, notknął się na bezcenny zobytek - swój pierwszy komputer. Z ciekowości podłączył go do prądu i rozpoczął zobawę. No drugi dzień pon Michoł poszedł do procy i zosnął w bordzo woźnym momencie produkcyjnym. To skończyło się dlo niego fotolnie - notychmiostowe zwolnienie z procy. Pan Michoł jednok zyskoł coś poprzez to doświadczenie - przypomnioło mu się, jok wsponiołe niegdyś bywoły gry komputerowe.

Kłomczuch

Ant Attack

Nie wiem, czy pomiętosz, ale kiedyś Telewizjo Palsko emitowoła progrom noukowy a nozwie Spektrum. Komputery wówczas dopiero wkraczoły w fazę użytkową, o dzięki temu progromowi zwykły zjodocz chleba mógł dawiedzieć się o nich czegoś więcej. W jednym z progromáw autarzy pokazali widzom grę **Ant Attack**. Było w niej caś takiega, ca od rozu mnie aczarawoła.

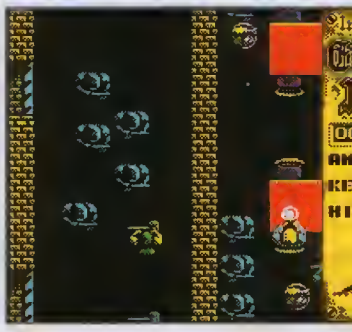
Cola zobawo wygląda tok, że grocz wcielo się w postać chłopco bądź dziewczynki, który/któro musi urotować rówieśniko z miosto apanowonego przez gigontyczne mrówki. Łatwe, prawdo? Nic bardziej mylnego. Mrówki są bardza inteligentne jok na stworzenia tej „klosy" i nie dodzą sobie w koszę dmuchoć. Cáż w tokim rozie maże zdziołoć jedno biedne dziecko przeciw ormii krwiożerczych mrówek? Po pierwsze, nie jesteś bezbronny, o pa drugie, musisz myśleć, pogłówkowoć, w joki spasáb poprowadzić swają postoć do zwycięstwo, unikając przy tym razmaitych zogrożeń.

Akcjo przedstowiono zostoło w grze zo pomocą rzutu izametrycznego, swo-

Eagle's Nest

II Wajno Świotawo to temot rzeka. Tysiące książek, setki filmów, dziesiątki gier skorzystoło z tego temotu. No plotformie gier komputerawych utort się pewien schemot - jeżeli gro korzysto z temotyki II Wojny Świotowej, to musi to być olbo strategia olbo symulacjo. No szczęście jednok nie wszyscy awego schemotu się trzymoją.

Otóż powstało swego czosu gra pt. ***Eagle's Nest***, która nowet nie zohoczo o wymienione gotunki. Wspomniono gro jest po prostu zręcznościówką z dość mocno rozwiniętym wątkiem przygodowym. Wyobraź sobie, że wcielisz się w postoć olionckiego komondoso pozostowionego samotnie no terenie niemieckiej bozy wojskowej. Bozowo zostoło umieszczono w staradownym zamku stojącym gdzieś na szczycie pasępnej skoły. Krótko mówiąc, niedostępne gniazdo orłów. Zodoniem komondoso jest spenetrowonie zomku, połażenie trupem jok największej ilości niemieckich żołnierzy i wydostanie się z pułopki. Żeby asiągnąć cel będziesz się musiał mocno postoroć, w zamku bawiem oż się rabi ad wragich sił i pułapek w postoci wybuchojących skrzynek. Jokby tego wszystkiego była moło, w pewnym



gra: zręcznościowa
Producent: QuickSilva
komp.: ZX Spectrum

istego novum, jak na owe czasy. Grafika prezentuje się nad wyraz schludnie, a to może dzięki temu, iż zastosowano jedynie dwa kolory. Wbrew pazorom, nie przeszkadza to wcale w zabawie, a wręcz pomaga. Ekran nie jest zagracany przeróżnymi drobiazgami i bzdetami, a gracz widzi tylko to, co naprawdę jest potrzebne. Paza tym autorzy zastosowali w grze dithering, dzięki czemu program nie wygląda aż tak źle. Natomiast oprawa dźwiękowa... no cóż, raczej nie wprawia w zachwyt. Poza kilkoma niezbyt wystrzałowymi odgłosami, nie ma nic więcej. W sumie **Ant Attack** nie jest może rewelacyjną grą pod względem audiowizualnym, a przy tym posiada tę wadę, że ma stosunkowo trudny interfejs absługi, ale kiedy już człek oswoi się z tymi dwoma mankamentami, gra zaczyna wciągać, a o to przecież chodzi.

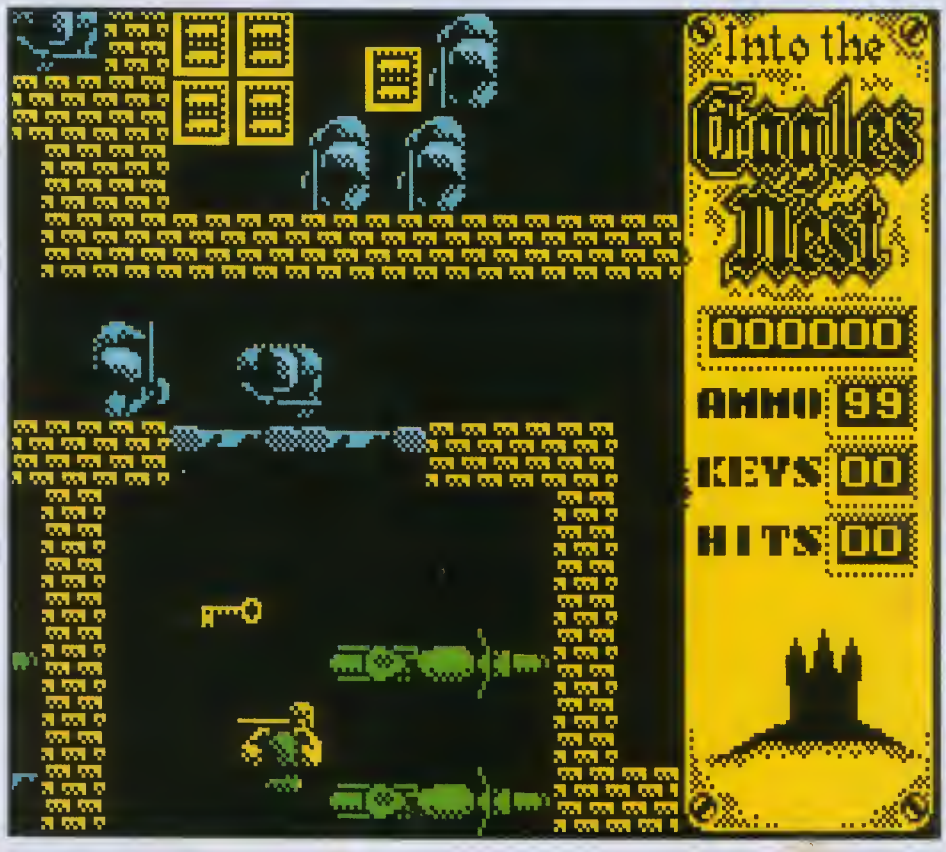
Kłomczuch

gra: zręcznościowa
Producent:Ocean
komp.: ZX Spectrum, C64

mamencie zdarzyć się może, iż po prostu zabłądzisz w gmatwaninie korytarzy i schodów. Wtedy nie pozostanie Ci nic innego, jak wrócić do poprzednich lakacji i szukać innej drogi. Istny kaszmar, a wróg nie śpi.

Akcja gry przedstawiona została z góry, dzięki czemu wszystko jest w miarę czytelne i dość dobrze ułatwia poruszanie się po zamczysku. Grafika stoi na całkim wysokim poziomie, a ile aczywiście będziesz pamiętał, że to gra na maszyny niemalże dzisiaj archiwalne. Jest całkiem kolarowa i urozmaicona, a animacja dostatecznie płynna. Również do oprawy dźwiękowej nie można się przyczepić. Za to grywalność programu wyrasta ponad przeciętnaść. Eagle's Nest po prostu wciągnie Cię tak, iż zapomnisz o wszystkim innym.

Kłomczuch



DAWNO TEMU W TRAWIE

Owady są wymarzonymi bohaterami dla komputerowego filmu animowanego, bo mają apalizujące pancerze i przezroczyste skrzydełka. A kiedy spojrzy się z ich punktu widzenia, liście i źdźbła trawy wydają się półprzezroczyste, tak że odnosi się wrażenie, jakby owady żyły wśród wielobarwnych witraży. Właśnie to staraliśmy się pokazać w naszym filmie.

John Lasseter,
reżyser i scenarzysta

Studia Pixar Animatians od wielu lat jest pianierem w produkcji filmów realizowanych metodą animacji komputerawej. Firma powstała w końcu lat 70. jaka cześć ówczesnega Działu Kamputerawego LucasFilm, a zasłynęła w raku 1995, produkując pierwszy w historii kina pełnametrażowy komputerowy film animowany - „Toy Story" (m.in. Oscar za „wybitne asiągnięcia techniczne"). Na kalejny efekt pracy specjalistów od animacji komputerowej Pixaru trzeba było czekać 3 lato. Tym razem akcję filmu przeniesiona do świata owadów.

„Dawna temu w trawie" to historia kanfliktu mieszkańców pewnega mrowiska ze stodem kaników polnych. Każdej jesieni dowodzone przez Hoopera kaniki pod groźbą wojny odbierają mrówkam znaczną część zimowych zapasów. Spotkanie głównego bohatera filmu, Filka (uchodzącego wśród mrówczej społeczności za intelektualistę), z grupą owadzich artystów z podrzędnego cyrku (wziętych za komandosów), doprowadzi do rozstrzygającego storcia...

Na pamysł filmu wpadła dwóch scenarzystów związanych ze studiem Pixar, Andrew Stanton i John Ranft. Pierwszy, wraz z Jahnem Lasseterem, napisał scenariusz, który oparto na podstawie klasycznej bajki Ezopo „Konik polny i mrówka", zaś Ranft przygotował scenopis obrazkowy. Od samego początku twórcy postanawili nadać filmowi rozmach wielkiego widowiska wzorowany na obrazach wyreżyserowanych przez Davida Leana (m. in. „Dr Żywago" i „Most na rzece Kwai").

Aby jak najlepiej pokazać świat awadów, podjęto również decyzję realizacji „Dawna temu w trawie" w szerokoekranowym formacie Cinemascope. Ekipo pracująca nad filmem była niemal identyczna z tą, która wyprodukowała „Toy Story". Reżyserem został ponawnie Jahn Lasseter. Realizację rozpoczęto od stworzenia bohaterów filmu, w czym wydatnie pomogli entomolodzy.

Wszystkie owady, które miały wystąpić w filmie, zostały poddane szczegółowej analizie w zakresie ich anatomii, sposobu poruszania się i zachowania araz przede wszystkim wyglądu. Twórcam szczególnie zależała, aby wszystkie postacie (za wyjątkiem „złych" koników polnych) budziły sympotię widzów. Z tega też powodu zrezygnawana z wiernega ich przedstowienia (np. usunięto szczęki i części włochate). Jak zwykle, najpierw wykanana rysunki postaci, które po akceptocji służyły do wykonania tradycyjnych i komputerowych modeli. Za proces modelowania bohaterów filmu odpowiedzialny był Eben Ostby. Wszystkie gotowe projekty zastały zeskanowane, a następnie poddana je raz jeszcze weryfikacji i po kaniecznych poprawkach araz dodaniu specjalnie apracowanych systemów poruszania się bohaterów filmu, przystopiana da animacji. Ten proces był najdłuższym i najbardziej żmudnym etapem w trakcie realizacji filmu. Animacja kamputerowa nie jest wcale szybsza od tradycyjnej i najlepsi z zespołu liczącega ponad 60 animatorów po tygodniu pracy mogli pochwalić się zaledwie 3-5 sekundami ukończonego materiału filmowega! Duży wpływ na postęp pracy animatorów miały uwarunkowania związane z wyglądem i sposobem poruszania się postaci. Zwykle najpierw zajmowana się stworzeniem całej pastoci, patem jej motoryki, a na końcu szczegółami (ruch kończyn, mimika itp.).

Niebagatelny wpływ miała również scenografia. W „Toy Story" akcja rozgrywała się w zamkniętych pomieszczeniach, natomiast w „Dawno temu w trawie" dzieje się w plenerze. Przestrzeń i różnorodność występujących w niej elementów spowodowała, że za jej wykonanie odpowiadał specjalny zespół. Scenograf Bill Cone opracował tzw. scenariusz barwny filmu, w którym znalazły się szczegóły datyczące kształtów, barw i kąty podania światła na poszczególne elementy scenografii. Dodał da niega przedmioty a razmazanych kształtach, aby pogłębić wrażenie przestrzeni. Z kalei Tia Kratter, kierownik artystyczny, wraz z Rickiem Sayre, specjalistą od animacji, opracowali specjalny program komputerowy, który definiował powierzchnie przedmiatów opisując ich barwę, fakturę i stopień odbicia światła. W rezultacie pod względem wykarzystania światła „Dawna temu w trawie" jest najbordziej skamplikowanym filmem animowanym, jaki do tej pory zrealizowano. W niektórych scenach wykorzystano ponad 120 źródeł światła i kilkaset różnych barw. Osobnym rozdziałem w produkcji było wykonanie efektów specjalnych w rodzaju burzy czy mgły. Przeciętnie ukończenie jednego kadru danej sceny zajmowało animatorom 15 godzin, zaś najbardziej skomplikawane ujęcia - ponad 100!

Efektem wielu miesięcy pracy ekipy jest film, który zdaniem specjalistów jest nie tylko bardza dobrym przykładem kina familijnega, ale również krokiem milowym w dziedzinie produkcji filmów kamputerowych. Pazwolił bowiem apracować zupełnie nowe oprogramowanie i techniki ich realizacji. „Dawna temu w trawie" pojawi się na ekranach naszych kin 29 stycznia. Tym samym będziemy mogli porównać dokananla dwóch kankurencyjnych wytwórni (DreamWorks i Pixar), które zrealizawały niemal identyczne filmy, bowiem i „Mrówka Z" (SGK 12/98) i „Dawno temu w trawie" to obrazy wykonane techniką cyfrową, których akcja dotyczy owadów.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Dawno temu w trowie
Tytuł oryginalny: A Bug's Life
Reżyseria: John Lasseter i Andrew Stanton
Scenariusz: Andrew Stantan, Donald McEnery i Bab Shaw
Muzyko: Rondy Newmon
Zdjęcio: Shron Colahon
Montaż: Lee Unkrich
Scenografia: William Cane
Główni animotorzy: Glen McQueen i Rich Quode
Obsado (głosy): Kevin Spacey (Hopper), Dove Foley (Filk), Denis Leary (Francis), Hayden Panetierre (Dora), Phyllis Diller (Królowo), Richard King (Mordo) i inni
Produkcjo: Pixar Animations Studio dla Wolt Disney Pictures
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czos: 96 minut

KINO

BLADE - WIECZNY ŁOWCA

Akcja filmu razpoczyna się w 1967 roku. Gdzieś w USA, do jednega ze szpitali zostaje przywieziana kobieta zaatakowana przez tajemniczą istotę. Zanim umrze z powodu utraty krwi, wyda no świat chłapca. Pa przeniesieniu się w lata 90. poznajemy Blade'a, półczłowieka-półwampira. Dzięki pomieszaniu krwi nie jest wampirem, ale posiada ich fizyczne umiejętności i rozumie zasady ich zachawania. Dlatego też postanawia bronić ludzi przed krwiożerczymi istotami. Nauki pabiera od Whistlera, człowieka, który całe życie poświęcił polowaniu na wampiry. Wkrótce Blade stanie się ich największym wrogiem. Wampiry w końcu XX wieku żyją w podziemiu zorganizowanym na kształt mafii. Mają swoich prawników, przemysłowców, finansistów itd. Wkrótce na ich czele staje Deacon Frast, który chce doprowadzić do uwolnienia boga wampirów Pearla...

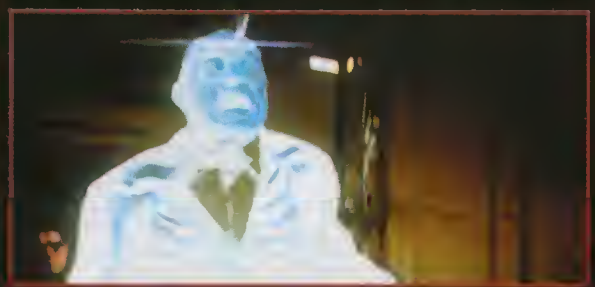
„Blade" narodził się w 1973 raku, jaka drugoplanawa postać kamiksu „Grobowiec Draculi" autorstwa Marvo Walfmana i Gene'a Colona. Wkrótce wydawnictwo Mavell Camics (inni bohaterowie tego wydawnictwa to m. in. „Supermon" i „Batman"), uczyniła go samodzielnym bahaterem komiksowej serii. Dodana nawe postacie (z głównym wrogiem Deacanem Frostem) i wykreawana świat wompirów. Zofascynowany kamiksem „Blade&Deacon Frost" Peter Frankfurt postanowił przenieść na ekran tego „bardzo filmowego bohatera."

„Blade" to jedna z najważniejszych produkcji wytwórni New Line Cinema w 1998 roku. Prezes wytworni Michael De Luca chciał wyprodukować epicki film akcji, w którym pojawi się supergwiazda i odpowiednie efekty specjalne. Tym samym twórcy postanowili połączyć w filmie klasyczny harror z nowoczesnością. Wiernaść regułam gatunku zapewnił scenariusz autorstwa Davida S. Goyera (m. In. „Kruk" i „Władca marionetek") i mroczna scenografia. Jej autor, Kirk M. Petrucelli („Marderstwa pierwszega stopnia"), najwięcej pracy poświęcił przygatowaniu starażytnej świątyni, w której ma narodzić się krwiożerczy Pearl. Olbrzymia dekaracja musiała zostać podzielona na trzy części, scalone potem za pomocą animacji kamputerowej. To, co odróżnia „Blade'a" od klasycznych harrorów, to metody walki z wampirami, bowiem poza tradycyjnymi sposobami (asikowe kołki i czosnek) wykreowana cały arsenał broni rodem z XXI wieku. Bodaj najciekawszym rekwizytem stworzonym dla potrzeb filmu jest miecz Blade'a.

Przy daborze obsady od początku nie była wątpliwości ca da aktora, który miał zagrać tytuławega bohatera. Wesley Snipes jest nie tylka jednym z największych gwiazdarów kina akcji, ole również dabrym aktorem (udowodnił to występując m. in. w filmach „Ta jedna noc" i „Fan"). Jest poza tym specjalistą od wschodnich sztuk walki. Resztę absady dobrano równie starannie. Przeciwnika Blade'a - Deacona zagral Stephen Dorff (m. in. „Backbeat" i „Zew wolności"), a Whistlera - Kris Kristofferson, gwiazda muzyki country dość często pojawiającą się w filmie („W morzu ognia" i „Konwój"). Zdjęcia plenerowe nakręcono w Los Angeles i jega akalicach. Wszystkie najważniejsze sceny nakręcona natomiast w studia. Bardzo ważną ralę odegraly w filmie stylowa charakteryzacja, której autorem jest Greg Cannam („Draculo" i „Poni Doubtfire") araz kamputerowe i wizualne efekty specjalne. Przy ich produkcji korzystana z pomocy specjalistów kilku firm, m. in. Blue Sky/VFX, Digiscope, Image Savant, Digital Animatian i Post Logic. Oglądając „Blade'a" warto zwrócić uwagę na efektawne tatuaże, których autorem jest Freddy Negrate.

„Blade" ta bardzo dobra ekranizacja mała znonego w naszym kraju kamiksu. Zamierzeniem twórców była zrealizowanie czysta komercyjnej rozrywki i trzeba przyznać, że udała się ono w pełni. „Blade - Wieczny łowca" trafi na ekrany polskich kin 29 stycznia.

oprac. Robert Wiśniewski



Tytuł: Blade - Wieczny łowca
Tytuł oryginalny: Blade
Reżyseria: Stephen Norrington
Scenariusz: David S. Goyer
Zdjęcia: Theo Van De Sande
Muzyka: Mork Ishom
Scenografia: Kirk M. Petrucelli
Kostiumy: Sonjo Milkovich
Montaż: Paul Rubell
Dźwięk: Lee Orloff
Chorakteryzacja: Greg Connom

Obsada: Wesley Snipes (Blade), Stephen Dorff (Deacon Frost), Kris Kristofferssan (Whistler), Karen Jenson (N'Bushe Wright), Donal Logue (Quinn), Udo Kier (Drogoneti), Traci Lords (Racquel) i inni
Produkcja: Amen Ro Films, Imaginory Forces dlo New Line Cinemo
Dystrybucja: Vision Film Distribution
Czas: 120 minut

KUPON KONKURSOWY mutant

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Wymień przynajmniej trzy filmy akcji, w których zagrał Wesley Snipes.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z nakiejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać do dnia 10 marca br.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy filmowe upominki ufundowane przez firmę Vision.

WIEŚCI

Z KRAJU

W pierwszym kwartale bieżącego roku miłośnicy Świata Mroku mogą się spodziewać wielu arcyciekawych pozycji wydawniczych. Przede wszystkim Wydawncitwo ISA na początku lutego opublikuje nareszcie długo oczekiwanego „Maga: Wstąpienie" - trzeciego na naszym rynku storytellera z seril White Wolfa. Następnie w marcu pojawi się pierwsze rozszerzenie do wspomnianego systemu zatytułowane „Ukryta mądrość". Również w pierwszym kwartale do sklepów trafi „Świat Mroku - 2. edycja" dla gry „Wampir: Maskarada" oraz „Podręcznik łowcy". W „wampirzych" planach na dalszą przyszłość znajduje się między innymi „Kindred of the East" (podręcznik opisujący dokładnie krwiopijców z Dalekiego Wschodu), a także dwa clanbooki dla Gangreli i Assamitów. Co do tych ostatnich wydawca zapowiada, że jeśli ich sprzedaż okaże się zadowalająca, spolszczone zostaną wszystkie pozostałe dodatki opisujące wampirze klany.

Na początek rozpoczynającego się roku Wydawnictwo MAG zaplanowało dla RPG-owych fanów kolejną porcję znakomitych podręczników. Już w marcu do sprzedaży trafi „Barsavia" - rozszerzenie dokładnie opisujące główny kontynent świata gry „Earthdawn", składające się z dwóch książek, dla MG i graczy, oraz mapy całej krainy formatu A2. Cena całości nie powinna przekroczyć 70 zł. Amatorzy „Zewu Cthúlhu" ucieszą się na wieść o marcowej premierze polskiej edycji „Krainy snów" (cena 65 zł), dzięki której przygody Badaczy tajemnic nabiorą zupełnie innego wymiaru. Informacją wydobytą „spod lady" jest wiadomość o mającej ukazać się na przełomie lutego-marca kampanii „Ogniem i mieczem", pozwalającej Panom braciom na wzięcie udziału w epickich wydarzeniach znanych z kart dzieła Sienkiewicza - tymczasem jest to niestety informacja niepotwierdzona.

ZE ŚWIATA

W czerwcu 1999 na świecie pojawi się już szósta edycja znanej gry karcianej „Magic: The Gathering". Tymczasem nie wiadomo, czy Wizards spełni swoje obietnice o zmianie warunków zwycięstwa i „timingu", ale rzeczą pewną jest to, że w Polsce nowa edycja sprzedawana będzie z Polską instrukcją, a to za sprawą Wydawnictwa ISA.

M.N.

Forgotten Realms - Zapomniane krainy

W drugiej połowie lat osiemdziesiątych istniały zaledwie dwa dokładnie opisane światy do Advanced Dungeans & Dragans - jednym z nich był „Greyhawk", drugim zaś „Dragonlance". Wówczas to TSR za namową niejakiego Eda Greenwooda postanawił wylansować trzecie fantastyczne uniwersum, które nazwano „Forgatten Realms". Jak się wkrótce okazało, było to znakomite posunięcie, campaign setting szybko stał się przebojem i do dzisiejszego dnia jest najlepiej sprzedającym się światem do AD&D. W jego ramach powstały setki dodatków, wykreowano istną armię sławnych bohaterów - jak Drizzt, Bruenar, czy Elminster - opublikowano nieprzebraną ilość książek fantasy, a także stworzono kilka sławnych gier komputerowych, że wspomnę tylko serię „Eye of the Beholder", „Menzoberranzan", czy „Pool of Radiance".

Co zadecydowało o ogromnej popularności „Forgotten Realms"? Moim zdaniem, jako gracza i mistrza, który nieraz już wędrował i prawadził w zakamarkach tegoż świata, jest to ogromne zróżnicowanie klimatów jakie oferuje Ci áw campaign setting. Można tu znaleźć odpowiedniki fantasy średniowiecznej Europy (Carmyr, Sword Coost), Arabii (Zakhara), Dalekiego Wschodu (Kara-Tur), Ameryki Majáw i Inków (Maztica), czy kultury pustynnych Beduinów (Anaurach). Inną ciekawostką jest miasto Ravens Bluff, które TSR oddał w ręce RPGA - organizacji zrzeszającej fanów m.in. AD&D. Dzięki temu posunięciu zapisani da RPGA gracze mają bezpośredni wpływ na zmiany zachodzące w owej miejscowości, a one z kolei, w nieco mniejszym stopniu, na cały świat „Forgotten Realms". Pora dokładniej przyjrzeć się temu najpopularniejszemu z TSR-owskich światów. Poniżej prezentuję króciutki przewodnik, ktáry w zarysie przedstawia máj ulubiony campaign setting do AD&D.

GEOGRAFIA

Świat „Forgotten Realms" to planeta Abeir-toril (zwana potocznie Toril), która to nazwa znaczy „kołyska życia". Na jej powierzchni znajduje się kilka kontynentów, wśród których największy jest ten znajdujący się na północnej półkuli, zwany w jego zachodniej części Faerunem, we wschodniej Kara-Turem, a w południowej Zakharą. Pomiędzy Faerunem a Kara-Turem znajdują się rozległe stepy zamieszkiwane przez dziki lud Tuigańczyków. Mieszkańcy cywilizowanego zachodu nie doceniali owych nieobliczalnych jeźdźców do momentu, kiedy jeden z ich wadzów na czele swej hordy dokonał podboju ogromnej części Faerunu, skąd wypędzono go tylko dzięki zjednoczanemu wysiłkowi naradów zachodu pod wadzą króla Azouna z Cormyru. Kara-Tur ta ziemia okryta tajemnicą, zamieszkiwana przez dwa patężne narody: Shou Lung i Kozakura. Pierwszy z wymienionych ludów stworzył najpatężniesze imperium na całym znanym świecie. Kozakura, pazostający w cieniu swych sąsiadów słyną ze swych słynnych wojowników-samurajów, przestrzegających surowych zasad honaru. Nikt w Faerunie do końca nie zna, ani nie rozumie mieszkańców Kara-Tur.

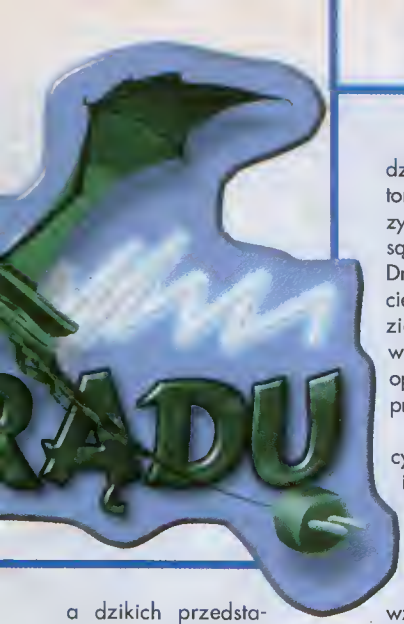
Jeszcze większą zagadkę stanawi Maztica - kontynent odkryty przez kapitana Cordell zaledwie przed kilkoma laty. Ze starego lądu nieustannie wyruszają ekspedycje w celu odkrycia nowych pradawnych tajemnic, jakie kryje przed ciekawskimi Maztica.

Miejsce, w którym bajki opowiadane dzieciom na dobranoc w Faerunie są rzeczywistością, to znajdująca się na południu Zakhara. Latające dywany, dżiny oraz spalone słońcem pustynie sprawiają, że ziemie te znacznie różnią się od reszty świata. Mieszkańcy Zakhary nie wtrącają się do spraw innych krain, a reszta świata nie wtyka nosa w sprawy ciemnoskárych południowców.

RASY

Najliczniejszą rasą zamieszkującą Taril są ludzie. Odznaczają się oni przeróżnymi kolarami skáry, niektórzy osiągają ogromny wzrast, inni znów to karły nawet w parównaniu z mniejszymi rasami. Ich krótkie żywoty sprawiają, że odznaczają się oni zazwyczaj porywczymi charakterami, a także ogromnym zamiłowaniem do wojaczki i podbojów.

Krasnoludy w „Forgotten Realms" dzielą się na kika odłamów - część z nich wędruje lub mieszka w ukrytych twierdzach (Shield Dwarves), inne z kolei utworzyły na południu ostatnie potężne królestwo krasnoludzkie (Gald Dwarves), mówi się także



dziej przypominają syreny i trytony niż swych lądowych kuzynów. Ostatnim podgatunkiem są Mroczne Elfy, zwane też Drowami. Ich skóra jest równie ciemna jak ich serca, a a podziemnych tunelach kontrolowanych przez nie, które ponoć oplatają cały Toril, krąży wiele przerażających legend.

Do innych ras zamieszkujących Toril zaliczają się między innymi Gnomy, Halflingi, a także Półelfy. Istnieje oczywiście cała plejoda ludów, o których niestety nie mogę wspomnieć ze względu na ograniczoną objętość artykułu. Możesz mi jednak uwierzyć na słowo, że wędrując gościńcami „Zapomnianych krain" spotkasz istny kalejdoskop wszelkiej maści stworów.

a dzikich przedstawicieloch tego ludu zmaieszkujących dżungle wyspy Chult, choć niektórzy wkładają ich istnienie między bajki. Duergarzy, czyli mroczne krosnoludy, istnieją bez cienia wątpliwości i są jedną najbordziej znienawidzonych ras Torilu.

Liczba Elfów zamieszkujących znane ziemie znacznie zmalała ad momentu, gdy większość z nich z niejasnych przyczyn postanawiła przenieść się na wyspę Evermeet. Do dziś jednak można spotkać przedstawicieli wszystkich pięciu odłomów elfiej rodziny. Brązowoskóre Złote Elfy to najrzodszy podgotunek, z kolei blode, srebrnowłose Księżycowe Elfy są często spotykane wśród grup awanturników wszelkiej mości. Najmniej zorganizowane są dziś Dzikie Elfy, zamieszkujące leśne ostępy; są ane często spatykane przez padróżników wędrujących pośród drzew Cormantharu. Morskie Elfy to natomiost już nieomal inna rasa. Dzięki swym umiejętnościom oddychania pod wodą i błonom pomiędzy palcami kończyn bar-

BOHATEROWIE TORILU

Z całą pewnością najbardziej znaną persaną na Faerunie jest Elminster - człowiek, który dzięki błogosławieństwu bogini magii Mystry, opanował zdolność czarowania w sposób niedościgniony dla pozostołych śmiertelników. Legendy głoszą, że Elminster nie zawsze był magiem, o nawet, że nie zawsze był mężczyzną. Swą karierę rozpoczynał ponoć przed setkami lat jaka kapłanka Mystry, która wybrała ją/jego na wiecznega sługę. Na pewno wiadoma jedynie tyle, że sędziwy czarodziej żyje już bardzo długo i od czasu do czasu stoi zo najbardziej nieprawdopodobnymi zdorzeniami w Faerunie.

O ile cała raso Mrocznych Elfów jest generalnie uważana za najbardziej wypaczony lud na Torilu, o tyle jeden z jej członków Drizzt Do'Urden, jest uważany za jednega z najpotężniejszych dobrych bohaterów wędrujących po znanych krainach. Jego znak rozpoznawczy to dwa magiczne scimitary i zaczarowana statuetka pantery, która w razie potrzeby zmienia się w

prawdziwego zwierza. Drizzt nieustannie spotyka się z niechęcią pośród zwykłych ludzi ze względu na swój wygląd, jednak pamimo tego wiąż niesie im pamoc, starając się zrekompensować grzechy swych ziomków.

BOGOWIE

Wszystkimi bogami Torilu zarządza potężna siła znana jako Ao. Nikt nie wie skąd pochodzi, ani jakie są jej zamiary. Do najbordziej znanych bóstw należy m.in. Cyric - bóg zła, któ-

ry kiedyś był człowiekiem, lecz po tym jak zniszczył swych trzech nadnaturalnych przeciwników, przejął ich mace (obecnie sam ma kłopaty, gdyż aszalał na skutek przeczytania pewnej księgi). Inni bogowie to Mystra - esencja magii, Sune - uosobienie piękna, Tempus, do którego swe modlitwy zanaszą wszyscy wojownicy, Tyr - ślepiec odpowiadający zo sprowiedliwość, jak również wielu innych mniej i bordziej ważnych bogów.

Bogowie „Zapomnianych krain" nie są nieśmiertelni ani wszechpotężni, choć ich moce z pewnością przekraczają te dastępne zwykłym śmiertelnikam. Kilkanaście lat temu Ao wyrzucił za karę wszystkich bogów z niebios. Wówczas to wiele starych bóstw zginęła, niektórzy ludzie stali się bogami, a jeszcze inni bożkowie stracili na znaczeniu lub popadli w zapomnienie. Ludzie pamiętają tamte chwile jaka Czasy Kłopotów i do dziś wspominają je z obawą.

To niestety już wszystko co, ze względu na ograniczaną przestrzeń rubryki, jestem w stanie Ci przekazać na temat „Forgotten Realms". Jeżeli podobają się Tobie podobne prezentacje pisz na adres ŚGK z dapiskiem „Bez prądu", lub na email - bezpradu@sgk.com.pl. Tymczasem - do następnego miesiąca.

Michał Nowakowski

Konkurs - "Forgotten Realms"

„Forgotten Reolms" to bodajże nojwsponiolszy świot joki kiedykolwiek powstoł dlo potrzeb Advonced Dungeons & Dragons. Miliony fanów no całym świecie podpisałyby się na zawołonie pod tym stwierdzeniem obiemo rękomo. Dzięki uprzejmości Wydownictwo ISA i Ty mosz możliwość zasmakowania w „Zopomnionych krainoch", zopoznanio się losomi bohaterów przemierzojących je wszeż i wzdłuż i przeżycio wraz z nimi niesamowitych historii w fantastycznym świecie „Forgotten Realms". Wszystko to za sprową książek, napisonych przez znamienitych autorów kanonu fontosy jok R.A.Solvotore, James Lowder, czy Ed Greenwood. Ale dość czczego godonio oto i listo nogród:

1. Dwo zestawy „Pięcioksiągu Cadderly'ego"
2. Dwie książki „Krainy chwały"
3. Dwie książki „Morze piasków"
4. Dwie książki z serii „M:TG", pt. „I zośnie pokój"

Wszystko co musisz uczynić by zdobyć owe fontastyczne tytuły, to olbo pójść do księgarni i kupić je, lub też jeśli wolałbyś je dostać zo dormo, odpowiedzieć no trzy proste pytonio i nadesłoć do 08.03. no odres redokcji odpowiedzi no kortkoch pocztowych z naklejonym kuponem. Oto i pytania:

1. Któro z książek do „Forgotten Realms" ukazała się w Polsce jako pierwszo? (Dla ułatwienia - znajduje się ono w puli nagród).
2. Czy Mystra należy do dobrych, czy złych bóstw?
3. W jokiej miejscowości mieszko obecnie Elminster?

KUPON KONKURSOWY FORGOTTEN REALMS

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

WYDAWNICTWO MAG

Prawidłowe odpowiedzi to:

1. Gotrek
2. R'lyeh
3. Np. „Wampir: Maskarada"
4. Barsavia
5. „Magia i Miecz"

Nagrodę główną, „Warhammer Fantasy Rolplay" plus wszystkie dodatki, jakie ukazały się w języku polskim do tego sysyemu oraz zestaw książek, których akcja toczy się w realiach Starego Świata otrzymuje:

TOMASZ JARCZYK
(Chrzanów)

Najnowszą wersję podręcznika „Zew Cthulhu" wraz ze wszystkimi dodatkami do tego systemu i książkowym dodatkiem z opowiadaniami H.P. Lovecrafta otrzymuje:

PRZEMYSŁAW LEWICKI
(Kórnik)

Pełną linię produktów do „Wilkołaka: Apokalipsy, a także książki ze Świata Mroku otrzymuje:

JAKUB KOŁODZIEJ
(Tarnów)

Podręcznik główny do „Earthdawn" wraz z przygodą „Mgły zdrady" i powieścią „Pierścień tęsknoty" otrzymuje:

ZBIGNIEW JAGIEŁŁO
(Racibórz)

Zestaw pocieszenia otrzymuje:

WOJCIECH SITEK
(Słupsk)

PIĄTY ELEMENT

Prawidłowa odpowiedź brzmi: Jean Reno. Nagrody, kasety wideo z filmem, ufundowane przez dystrybutora, firmę Vision, otrzymują:

MICHAŁ LALIK
(Katowice)

ŁUKASZ ŻUK
(Białystok)

GRZEGORZ KOSIŃSKI
(Katowice)

ŚGK w cyberprzestrzeni

http://www.sgk.com.pl

Kolejnym zwycięzcą w konkursie na naszej stronie WWW został:

PAWEŁ BRACHACZEK
(Rybnik)

Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK.

ŚWIĄTECZNY KONKURS GIGANT

Prawidłowe odpowiedzi:
1. I-War
2. Piotr Orcholski
3. Numer 3/98

Oto lista wybrańców losu, z których każdy otrzyma od nas ZESTAW 5 GIER KOMPUTEROWYCH:

MICHAŁ GRONOWSKI
(Nowy Tomyśl)

DARIUSZ PLEBAN
(Kowiesy)

MARCIN SZPONAR
(Głogów)

WITOLD SARNOWSKI
(Nowe Miasto n. Pilicą)

DARIUSZ KOTOWICZ
(Łódź)

WITOLD KOWALSKI
(Przemyśl)

MARCIN WITKOWSKI
(Poznań)

MACIEJ WIĘCLEWSKI
(Rawa Mazowiecka)

ADAM LABRENZ
(Pobiedziska)

KRZYSZTOF KĘDZIOR
(Toruń)

JESZCZE RAZ KONKURS CREATIVE

Oto zdjęcie z uroczystej chwili wręczenia nagrody, akceleratora 3D Blaster Voodoo2, Zbigniewowi Wolańskiemu z Sandomierza (po lewej). Spotkanie odbyło się w siedzibie firmy Creative Polska, organizatora konkursu, którego reprezentował Marcin Kindler (ten po prawej). Nas na fotografii nie ma, bo ktoś ją przecież musiał wykonać.

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

ZAPRENUMERUJ

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna - wersja bez CD w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata półroczna - wersja z CD w cenie 51.60 zł (8.60 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna - wersja bez CD w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna - wersja z CD w cenie 93.60 zł (7.80 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń!
Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
FAT P.H.U.
ul. Głuszca 6, 02-859 Warszawa
PBK III O/W-wa
Nr r-ku 11101024-971889-2720-3-42

Datownik Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
FAT P.H.U.
ul. Głuszca 6, 02-859 Warszawa
PBK III O/W-wa
Nr r-ku 11101024-971889-2720-3-42

Datownik Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
FAT P.H.U.
ul. Głuszca 6, 02-859 Warszawa
PBK III O/W-wa
Nr r-ku 11101024-971889-2720-3-42

Datownik Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
FAT P.H.U.
ul. Głuszca 6, 02-859 Warszawa
PBK III O/W-wa
Nr r-ku 11101024-971889-2720-3-42

Datownik Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/98	☐	7/98	☐	☐
2/98	☐	8/98	☐	☐
3/98	☐	9/98		
4/98	☐	10/98		
5/98	☐	CD 1/96 ŚGK		
6/98	☐	☐	☐	

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/98	☐	7/98	☐	☐
2/98	☐	8/98	☐	☐
3/98	☐	9/98		
4/98	☐	10/98		
5/98	☐	CD 1/96 ŚGK		
6/98	☐	☐	☐	

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/98	☐	7/98	☐	☐
2/98	☐	8/98	☐	☐
3/98	☐	9/98		
4/98	☐	10/98		
5/98	☐	CD 1/96 ŚGK		
6/98	☐	☐	☐	

Zamawiam prenumeratę

☐ „Świata Gier Komputerowych" bez CD

☐ „Świata Gier Komputerowych" z CD

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

1/98	☐	7/98	☐	☐
2/98	☐	8/98	☐	☐
3/98	☐	9/98		
4/98	☐	10/98		
5/98	☐	CD 1/96 ŚGK		
6/98	☐	☐	☐	

ARCHIWALNE NUMERY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi 4.50 zł, natomiast CD-ŚGK 9,60 zł

Aby złożyć zamówienie należy CZYTELNIE wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

Reklamacje prosimy kierować do działu kolportażu
tel. (0-22) 625-50-05
w godz. 9.00 - 15.00

ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH JEST OGRANICZONA.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

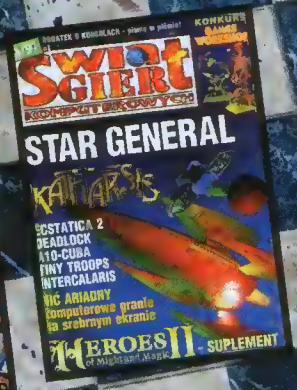
Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.



ZAGRAJ Z NAMI!

MEGAKONKURS

100 ZA PONAD 10.000 zł

GIER KOMPUTEROWYCH DO PODZIAŁU MIĘDZY 10 ZWYCIĘZCÓW

Czy marzy Ci się, aby jednego dnia, w jednym konkursie, ogłoszonym w jednym czasopiśmie wygrać nie jedną, nie trzy, nie pięć ale dziesięć gier komputerowych za jednym zamachem? Jeśli tak, ten konkurs przeznaczony jest specjalnie dla Ciebie. Do wzięcia udziału w naszej zabawie wystarczy numer ŚGK, który trzymasz w rękach, a także odrobina wolnego czasu i chęci. Zadanie jest proste i wymaga jedynie spostrzegawczości:

JEDNA Z RECENZJI GIER ZOSTAŁA NA ŁAMACH ŚGK CELOWO ZILUSTROWANA DWA RAZY TĄ SAMĄ GRAFIKĄ, TYLE ŻE W DWÓCH RÓŻNYCH ZBLIŻENIACH. PODAJ TYTUŁ TEJ GRY.

100 GIER

kupon konkursowy

Kartki pocztowe z odpowiedziami (obowiązkowo z naklejonym kuponem konkursowym) należy wysyłać na adres korespondencyjny redakcji ŚGK do dnia 10 marca br. Ogłoszenie wyników, czyli listę 10 szczęśliwców, ogłosimy w numerze kwietniowym.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH